AMSTRAD 6128 JUNIOR

ΤΕΥΧΟΣ 3
ΔΡΧ. 180

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ
1989

JUNIOR COMPUTER SOFTWARE
ΑΝΑΤΥΠΟ



ADVANCED ART STUDIO
SPEECH SYNTHESIZER ΓΙΑ 6128
ΓΡΑΦΟΣ
AM-GRAPH
MINI OFFICE II
ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ

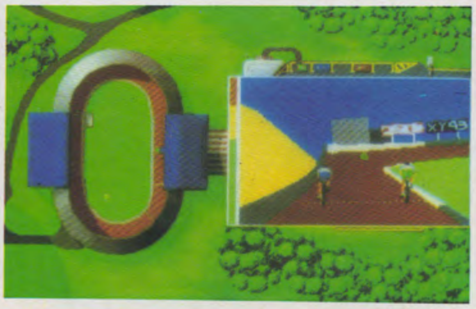
GAMES 6128:
BEACH VOLLEY
SHINOBI
ALTERED BEAST
POWER DRIFT
STAR WARS TRILOGY

Χιλιάδες Δωρεάν Προγράμματα
COMPUTER SOFTWARE
6128 club

digitized by greekrcm.gr

COMPUTER SOFTWARE

6128 club



Το COMPUTER SOFTWARE εξόπλισε έναν ολόκληρο όροφο 300μ² με:

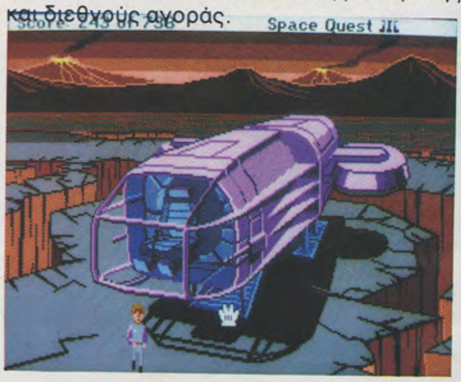
– μια τεράστια βιβλιοθήκη χιλιάδων προγραμμάτων δωρεάν για τα μέλη του

– όλα τα πρωτότυπα προγράμματα και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς

– όλα τα ελληνικά και ξένα βιβλία και περιοδικά Πληροφορικής.

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Κάθε μήνα καταφτάνουν στο C&S 6128 Club εκατοντάδες νέα δωρεάν προγράμματα και games από Ευρώπη και Αμερική, μαζί με όλα τα καινούργια πρωτότυπα προγράμματα, games, βιβλία και περιοδικά της ελληνικής και διεθνούς αγοράς.





χιλιάδες δωρεάν προγράμματα

Εγγραφή στο COMPUTER SOFTWARE 6128 club

Η εγγραφή στο 6128 Club περιλαμβάνει καταλόγους των χιλιάδων προγραμμάτων που μπορείτε να αποκτήσετε δωρεάν των πρωτότυπων προγραμμάτων και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς, καταλόγους των ελληνικών και ξένων βιβλίων και περιοδικών που μπορείτε να βρείτε στο 6128 Club, ταυτότητες μέλους, συμμετοχή στις προσφορές και εκπλήξεις που ετοιμάζει το Computer 6128 Club για τα μέλη του. Κοστίζει 4500 δρχ.

Μηνιαία συνδρομή στο COMPUTER SOFTWARE 6128 club

Με την μηνιαία συνδρομή σας στο 6128 Club, ερχόσαστε κάθε μήνα σε επαφή με όλα τα πρωτότυπα προγράμματα και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς, με όλα τα ελληνικά και ξένα βιβλία και περιοδικά Πληροφορικής και αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στην τεράστια βιβλιοθήκη των χιλιάδων προγραμμάτων του Computer 6128 Club. Κοστίζει 2500 δρχ.

digitized by greekrcm.gr

ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ GAMES ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΑΓΟΡΑΣ



ΟΛΑ
ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΝΑ
ΒΙΒΛΙΑ
ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

Στουρνάρα 49, 7ος όροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

Κουπόνι εγγραφής

COMPUTER SOFTWARE

6128 club

~~4500~~ **2000 δρχ.**

Προσφορά για τους αναγνώστες
του τεύχους αυτού του C&S.
Χρησιμοποιείστε το κουπόνι αυτό
και κερδίστε 2500 δρχ. πληρώνοντας 2.000 δρχ.
μόνο για την εγγραφή στο Computer 6128 Club.

Κουπόνι μηνιαίας συνδρομής

~~2500~~ **2000 δρχ.**

Προσφορά για τους αναγνώστες του C&S.
Χρησιμοποιείστε το κουπόνι αυτό, που θα βρίσκετε
κάθε μήνα στο C&S, μαζί με τους
καταλόγους των εκατοντάδων νέων προγραμμάτων,
games, βιβλίων και περιοδικών που καταφτάνουν
κάθε μήνα στο 6128 Club, και κερδίστε 500 δρχ.
κάθε μήνα, πληρώνοντας 2000 δρχ. (αντί 2500 δρχ.) για
την μηνιαία συνδρομή σας στο Computer 6128 Club.

digitized by greekrcm.gr

COMPUTER SOFTWARE

6128 club

Ελληνικο Public Domain Software

Ελατε να φτιαξουμε μαζι την ελληνικη βιβλιοθηκη Public Domain Software:

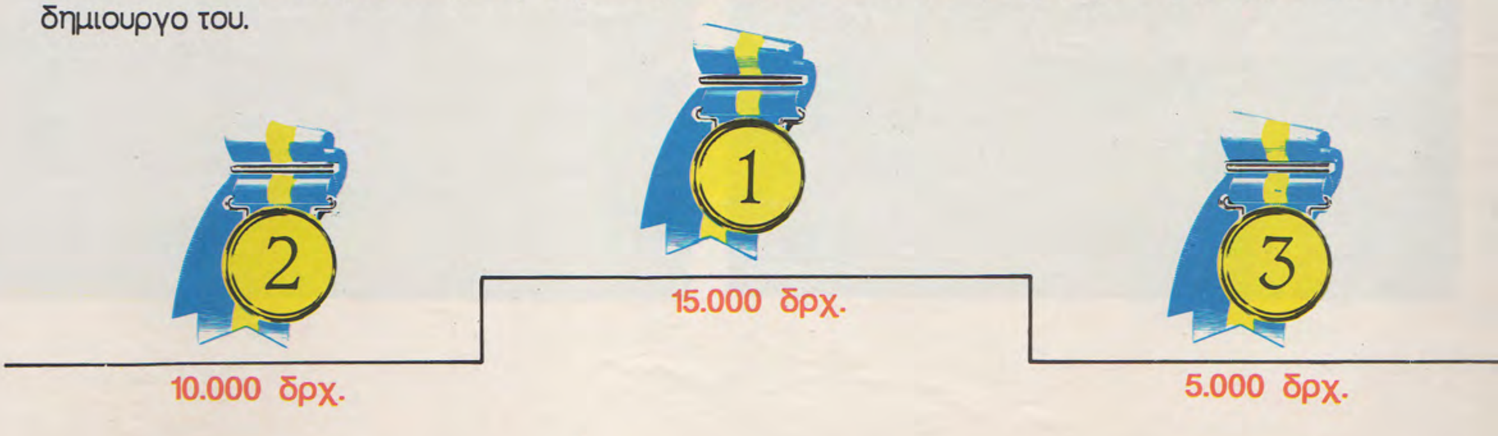
- με πρωτοτυπα προγραμματα σας, γραμμενα σε οποιαδηποτε γλωσσα προγραμματισμου για 6128, πο θα καταχωρηθουν στην βιβλιοθηκη του 6128 club και στους καταλογους της με το ονομα σας. Αδιαφορ αν ειναι επιστημονικα, επαγγελματικα, εκπαιδευτικα, γραφικα μουσικα ή games, ολα εχουν την θεση του στην ελληνικη βιβλιοθηκη του public domain software.
- με εφαρμογες που αναπτυξατε χρησιμοποιωντας καποιο απο τα γνωστα spreadsheets ...
- με ρουτινες που κατα καιρους δημιουργησατε για να βελτιωσετε την αποδοση, ή για να αντιμετωπισ τε τις ιδιομορφιες καποιου γνωστου πακετου, ή του εκτυπωτη σας, ή .....
- με τα fonts που σχεδιασατε για τον εκτυπωτη σας, ή την βιβλιοθηκη σχηματων που δημιουργησατε γι το πακετο γραφικων που χρησιμοποιειτε, ή .....
- με listings προγραμματων που κατα καιρους πληκτρολογησατε απο βιβλια και περιοδικα και εχετε επ βεβαιωσει τη καλη λειτουργια τους
- με τα graphics που δημιουργησατε και τη μουσικη που συνθεσατε χρησιμοποιωντας τον 6128 σας.

Υπαρχουν σημερα περισσοτεροι απο 100.000 χρηστες 6128, ετοιμοι να μοιραστουν και να ανταλ λαξουν τα προγραμματα τους, ικανοι να δημιουργησουν μια εκπληκτικη ελληνικη βιβλιοθηκη προ γραμματων.

Συνοδεψτε καθε προγραμμα που θα στειλετε στο 6128 club με ενα απλο ascii file (***.doc) που θα εξηγ τις δυνατοτητες του και θα περιεχει τις απαραιτητες οδηγιες για την χρησιμοποιηση του. Σημειωστε πο απο τα χιλιαδες προγραμματα του club θελετε σαν ανταποδοση για το καθε προγραμμα σας.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το C&S θα βραβευει συμβολικα καθε μηνα τα 3 καλυτερα προγραμματα - δημιουργιες σας, που φτανουν στο Club, δημοσιευοντας παραλληλα, παρουσιαση του προγραμματος γραμμενη, απο τον δημιουργο του.



digitized by greekrcm.gr

Στουρναρα 49, 7ος οροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

Ξεδιπλωστε λοιπον το συγγραφικο - δημοσιογραφικο σας ταλεντο και γραψτε εσεις την παρουσιαση ου προγραμματος σας; επισημαινοντας ταυτοχρονα τις οθονες ή εκτυπωσεις που κατα την γνωμη σας ρεπει να συνοδευουν την παρουσιαση.

Ολες οι επεμβασεις - διορθωσεις που θα χρειαστουν για την τελικη παρουσιαση του προγραμματος και ου δημιουργου του θα γινουν σε συνεργασια με τον αρχισυντακτη του περιοδικου.

Διαλεξτε λοιπον απο τα προγραμματα που θα στειλετε στο 6128 Club, το καλυτερο ή τα καλυτερα ετοιιαστε το κειμενο - παρουσιαση του σε ascii file (***.C&S) και στειλτε το στο 6128 Club με την ενδειξη "Για το Ιρογραμμα του μηνα".

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Στο τελος της χρονιας το Computer 6128 Club Πληροφορικης θα τιμησει σε ειδικη εκδηλωση τους δηουργους των καλυτερων προγραμματων της χρονιας προσφεροντας **εναν PC - 2086 SD/MD, ενα TEREO MX 200 και εναν εκτυπωτη LQ 3500** (προσφορα της Amstrad Hellas) στους τρεις πρωτους κητες αντιστοιχα.

Τεχνικα χαρακτηριστικα
- Επεξεργαστης 8086 στα 8 MHz
- Μνημη 640K RAM
- Σκληρος δισκος 30 MB
- 3 Θυρες επεκτασης
- Disk- drive για δισκετες 720K 3 1/2
- Οθονη VGA
- Θυρες RS-232 και παραλληλη 2 διευθυνσεων
- Πληκτρολογιο AT, 102 πληκτρων
- Mouse
- Κλειδι ασφαλειας
- Ρυθμιστης εντασης ηχου

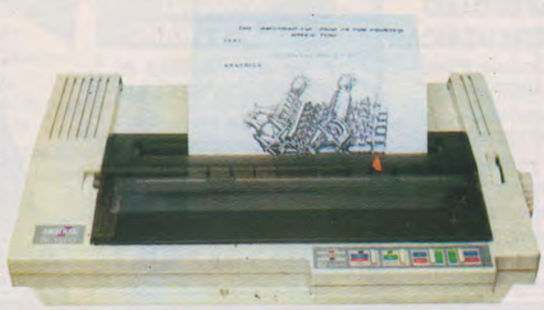
λο εχει πικ-απ, belt-drive, διπλο κασετοφωνο, νο, stereo με 3 μπαντες, ενισχυτη 20 Watt, δυο δρομων, graphic equaliser με 5 μπαντες, ενδειξη, οκτω προεπιλεγμενα καναλια (4 AM/4 FM) οματο ψαξιμο σταθμου.

Τεχνικα χαρακτηριστικα
- Συστημα εκτυπωσης Dot Matrix
- Κεφαλη 24 ακιδων
- Ταχυτητα εκτυπωσης 160 cps (normal) η 54 cps (LQ)
- Ελληνικοι & λατινικοι χαρακτηρες (11 sets)
- Χαρακτηρες ανα γραμμη απο 80 εως 137
- Εξοδος παραλληλη και RS-232
- 8K buffer





PC - 2086 SD/MD



STEREO MX 200

PRINTER LQ 3500

digitized by greekrcm.gr

Τώρα σε τιμή προσφοράς και με 3 δώρα!!

PC-1512

ΓΙΑ ΛΙΓΕΣ ΜΕΡΕΣ

Τώρα και για λίγες μόνον μέρες ο πιο δημοφιλής υπολογιστής στην Ελλάδα σας προσφέρεται σε τιμή που δεν θα την ξαναβρείτε. Κι αν θέλετε εκτυπωτή ο νέας τεχνολογίας (24 ακίδων, 160cps) εκτυπωτής AMSTRAD LQ-3500 σας περιμένει σε απίστευτη τιμή! Και μαζί ένα ασφαλιστήριο συμβόλαιο, 10 προγράμματα, 10 games και 30.000 για να αγοράσετε κι άλλα προγράμματα!!

Έως 31/12/89



PC-1512 με 2 Drives μόνο 136.000 δρχ.

PC-1512 DD+LQ 3500 199.000

PC-1512 DD με 640K RAM 149.000

Σε όλες τις τιμές προστίθεται Φ.Π.Α. 16%

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ INTERAMERICAN
Τώρα κάθε PC της AMSTRAD είναι ασφαλισμένο στην INTERAMERICAN για ένα χρόνο. Η ασφάλεια καλύπτει βλάβες από κακό χειρισμό, ατυχήματα, βραχυκυκλώματα κλοπή, φωτιά και άλλα.

30.000 δρχ. ΓΙΑ SOFTWARE
Με κάθε AMSTRAD PC σας δίνουμε ένα κουπόνι 30.000 δρχ. για να πάρετε οποιοδήποτε πρόγραμμα (πληρώνοντας 30.000 λιγότερο) από την μεγάλη συλλογή της
TECHNOSOFT

10 games	και	10 προγράμματα
• PACMAN		• Spreadsheet
• ΣΚΑΚΙ		• Επεξεργασία κειμένου
• ΠΟΚΕΡ		• UN ERASE κ.ά.
• ΦΛΙΠΠΕΡ κ.ά.		

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ • Τηλ: 5230742
ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

AMSTRAD
Το Παρον Και Το Μελλον Στους Υπολογιστες

AMSTRAD PC: Πρώτοι και ασυναγώνιστοι

PC-2000 PC-1640 PC-1512 PC-200

SINCLAIR

Οι υπολογιστές AMSTRAD είναι πρώτοι σε πωλήσεις στην Ελλάδα.
– Για την Ευρωπαϊκή τους τεχνολογία – Για την υψηλή τους ποιότητα – Για την χαμηλή τους τιμή – Για το πυκνό δίκτυο αντιπροσώπων σε όλη την Ελλάδα – Για την σωστή υποστήριξη (Όλοι συνοδεύονται από Ελληνικό βιβλίο οδηγιών)

Τώρα με κάθε υπολογιστή AMSTRAD σας δίνουμε κάτι ακόμα:
– Ένα ασφαλιστήριο συμβόλαιο που καλύπτει ό,τι δεν καλύπτει η εγγύησή μας.
– Ένα κουπόνι για να πάρετε προγράμματα αξία 30.000 δρχ. δωρεάν!
Έτσι οι AMSTRAD PC είναι όχι μόνο πρώτοι αλλά και ασυναγώνιστοι!!

Έως 31/12/89



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ INTERAMERICAN
Τώρα κάθε PC της AMSTRAD είναι ασφαλισμένο στην INTERAMERICAN για ένα χρόνο. Η ασφάλεια καλύπτει βλάβες από κακό χειρισμό, ατυχήματα, βραχυκυκλώματα κλοπή, φωτιά και άλλα.

30.000 δρχ. ΓΙΑ SOFTWARE
Με κάθε AMSTRAD PC σας δίνουμε ένα κουπόνι 30.000 δρχ. για να πάρετε οποιοδήποτε πρόγραμμα (πληρώνοντας 30.000 λιγότερο) από την μεγάλη συλλογή της
TECHNOSOFT

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ • Τηλ.: 5230742
ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

AMSTRAD
Το Παρον Και Το Μελλον Στους Υπολογισ

digitized by greekrcm.gr

ΘΕΜΑΤΑ

GAMES



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

AMSTRAD 6128 JUNIOR

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ
SOFTWARE AEBE
Κάτω Τιθορέα Λοκρίδος
Αθήνα: Στουρνάρα 49-106 82 ΑΘΗΝΑ
Τηλ.: 3604667-3604710-3606372-3
FAX: 3608162
Θεσ/νικη: Δωδεκανήσου 10Α, Τηλ.: 540849

ΕΚΔΟΤΗΣ
Μαίρη Μυλωνά

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
Πέτρος Τριανταφύλλης

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ
Γιάννης Ψούνης

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
Σαράντης Δημητρίου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
Γιώργος Βαϊσμένος, Κώστας Πατρώνης
Γιώργος Κότσιρας, Σαράντης Σαραντινίδης
Θεοδόσης Καλίκας, Αντώνης Βαμβακάρης
Πέτρος Ζιώγας, Πέτρος Τρανταφύλλης
Χρήστος Πίγκας, Νίκος Καρανάσιος,
Άννα Αργυροπούλου, Δημήτρης Ματαφτσής
Μιχάλης Τριανταφύλλου, Βαγγέλης Τσερές

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
Φιλίτσα Σταυρή

ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ/ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ
Η.Π.Α.: Sam Nehama
ΓΕΡΜΑΝΙΑ: Γ. Μαυρίδης, Ν. Γαβαλάκης
ΠΑΤΡΑ: Κώστας Λεκκάκος

ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ/ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
Μαίρη Μυλωνά, Φιλίτσα Σταυρή
Κλεοπάτρα Σοφιανοπούλου, Χρυσάνθη Αράπογλου

DESKTOP PUBLISHING
Πέτρος Ζιώγας, Γιώργος Βαϊσμένος

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
Θέμος Ηλιάκης

ΑΤΕΛΙΕ
Νίκος Αναγνώστου, Θέκλα Λιγνού

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
Θόδωρος Βαλλής

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ
Στέλιος Γάκης, Σπύρος Χαρακτινός

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
Χρυσίτα Ναυπλιώτη, Λαμπρινή Πατσογιάννη
Πόπη Παπαδημούλη

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ
Δήμητρα Παυλίδου, Δαμιανός Κυριακίδης

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ
Τασία Σουμελίδου, Σπύρος Γκανιάς

ΜΟΝΤΑΖ
Δημήτρης Βαλλής

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ 4/ΧΡΩΜΩΝ
Δημήτρης Ζαραβίνος

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
«Κύλινδρος»

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Γιώργος Λαγούδης

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
1. Computing with the Amstrad CPC
2. Computing with the Amstrad PCW
3. Personal Computing with the Amstrad
4. Apple user
5. Atari user
6. Atari ST user
7. Electron user
8. Micro user

digitized by greekrcm.gr

ADVANCED ART STUDIO

AMSTRAD CPC

SOFTWARE



Φανταστικες δημιουργιες μεσα απο εναν Amstrad. Οπωσδηποτε ο ηχος και τα γραφικα ειναι απ'τα εντυπωσιακοτερα στοιχεια καθε υπολογιστη. Ο Amstrad σιγουρα εχει αρκετα προγραμματα που αξιοποιουν το καλο software.

Η Rainbird ειναι μια εταιρεια που εχει βγαλει πολυ καλα προγραμματα τετοιου ειδους. Το τελευταιο πακετο της εταιρειας ειναι το Advanced Art Studio. Πραγματι η Rainbird εβγαλε μια ανανεωμενη εκδοση, του πολυ καλου Art Studio, το οποιο περιεχει αρκετα καινουργια στοιχεια οπως θα δουμε παρακατω.

Η πρωτη κιολας αλλαγη εχει σχεση με την εισοδο στο κυριως προγραμμα. Αυτη τη φορα το password ειναι καποια τυχαια λεξη μεσα απ'τις οδηγιες του προγραμματος που αλλαζει καθε φορα.

Αφου περασουμε την παραπανω διαδικασια θα δουμε οτι η κεντρικη οθονη παραμενει η ιδια, οπως και η κινηση του βελους γινεται απ'τα cursor keys, οπως εχουν διατηρηθει και τα γνωστα μας pull-down menus.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Αρχιζοντας πηγαινουμε στην επιλογη Window, πατωντας το space μας εμφανιζεται το πρωτο μενου. Βλεπουμε οτι υπαρχουν λιγες αλλαγες αλλα πολυ χρησιμες οπως θα δειτε.

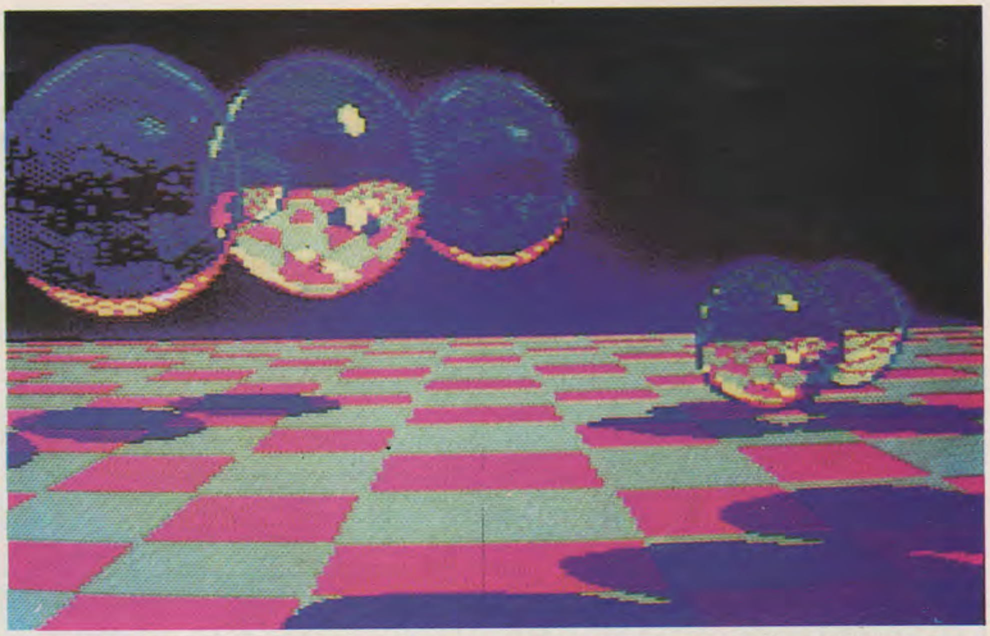
Με την επιλογη define window μπορουμε να ορισουμε ενα παραθυρο. Η επιλογη αυτη ειναι πολυ χρησιμη οπως θα διαπιστωσετε στη συνεχεια. Η επομενη επιλογη επανακαθοριζει το τελευ-

digitized by greekrcm.gr

ταιο χρησιμοποιουμενο παραθυρο. Αμεσως πιο κατω μπορουμε με την whole screen να ορισουμε σαν παραθυρο ολη την οθονη, ενω με την clear window να καθοριζουμε το παραθυρο.

Η επιλογη paste mode περιλαμβανει ενα υπομενου. Καταρχην θα ηταν χρησιμο να πουμε οτι συνηθως ενα παραθυρο οταν αντιγραφεται σε καποιο μερος της οθονης σβυνει οτι υπηρχε κατω απ'αυτη. Με την επιλογη αυτη μπορει να γινει merging του παραθυρου με την περιοχη της οθονης που θα αντιγραφει, με τους εξης τροπους: OR, XOR, AND. Με την επιλογη overlay επιστρεφουμε στην αρχικη μορφη.

Τελευταια η smear η οποια προκαλει αυτοματη εκτυπωση του παραθυρου καθε φορα που πατιεται το space προκαλωντας αποτελεσματα παρομοια της brush.



Μια ακομα καινουργια επιλογη ειναι η exclude inks οπου μπορουμε να ορισουμε ποια θα ειναι τα inks που θα εξαιρεθουν, δηλ. που δεν θα εμφανιστουν, οταν αντιγραφει το παραθυρο που ειχαμε ορισει.

Με τις αμεσως επομενες επιλογες μπορουμε να αντιγραψουμε, το παραθυρο που ειχαμε ορισει, σε οποιο μερος της οθονης θελουμε (cut & paste window), ή να το καθορισουμε αντιγραφοντας το.

Μπορουμε ακομα να αντιγραψουμε ενα παραθυρο αλλαζοντας τις διαστασεις του (rescaling window) ή ακομα και να το καθορισουμε ταυτοχρονα με την αντιγραφη του (rescaling & clear window). Η επιλογη File μας δινει τη δυνατοτητα να σωσουμε, να φορτωσουμε να κανουμε merge, και γενικοτερα οτι μπορουσαμε να κανουμε στο πρωτο Art Studio με τις εικονες στο file menu, μπορουμε να κανουμε τωρα και για τα παραθυρα. Ετσι αφου ορισουμε ενα παραθυρο μπορουμε πλεον να το γραψουμε στη δισκετα. Η λειτουργια ειναι παρομοια με αυτη του file menu.

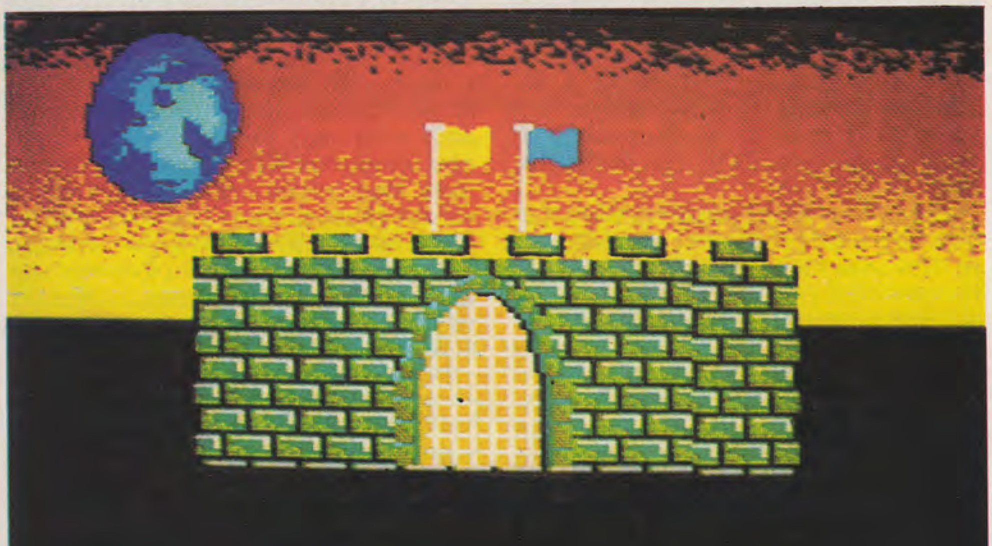
Η multiple μας δινει τη δυνατοτητα να εχουμε πολλα αντιγραφα του παραθυρου οταν ειναι on. Η more εχει και αυτη το δικο της υπομενου με λειτουργιες που μας δινει τη δυνατοτητα να κανουμε flip το παραθυρο ειτε horizontal (οριζοντια), ειτε vertical (κατακορυφα).

Επιπλεον τα παραθυρα μπορουν να περιστραφουν με τη φορα των δεικτων του ρολογιου κατα 90 (rotate 1/4), 180 (rotate 1/2), 270 (rotate 3/4) μοιρες. Η change ink αλλαζει ενα ink σε ενα αλλο. Η swap inks ανταλλασει δυο inks που βρισκονται μεσα στο ιδιο παραθυρο.

Τελειωνοντας με τα παραθυρα πηγαινουμε στο print. Εδω μπορουμε να παρουμε ενα hard copy της εικονας που φτιαξαμε με την επιλογη dump screen, ή ενα μερος αυτης με dump window, αφου το εχουμε πρωτα ορισει. Ακομα δινεται η δυνατοτητα στο χρηστη να ορισει αυτος ποσα dots θα αντιστοιχουν σε καθε pixel της οθονης για καλυτερο αποτελεσμα. Μια εικονα σε modem 2 χρειαζεται 640 dots δια μηκους του χαρτιου εαν δεν ειναι σε sideway mode.

Η εκτυπωση μπορει να γινει ειτε με single density, ειτε με double density. Η διαφορα ειναι οτι ορισμενα dumps γινονται ορατα μονο σε double density. Η εικονα μπορει να τυπωθει λιγο πιο δεξια, ή πιο αριστερα του κανονικου.

Υπαρχει ακομα η δυνατοτητα να επιλεξουμε τον τυπο του εκτυπωτη. Στη συνεχεια εχουμε την ιδια file option. Η file εχει ελαχιστες αλλαγες. Η καινουργια καινοτομια ειναι οτι μπορουμε να σωσουμε και να φορτωσουμε compress εικονες, ετσι μπορουμε να εχουμε περισσοτερες εικονες στη δισκετα, οικονομια χωρου κ.λπ.



Τα υπολοιπα δεν εχουν υποστει αλλαγες ετσι μπορουμε να φορτωσουμε, να σωσουμε να κανουμε merge μεταξυ των δυο εικονων, ή να σβυσουμε καποια εικονα. Για να μπορεσουμε να σωσουμε ή να φορτωσουμε compress αρχεια πρεπει να κανουμε on την επιλογη compress πανω δεξια.

Εξαντλωντας το file menu προχωραμε στο γνωστο fill. Υπαρχουν δυο ειδη fill το ενα με το απλο μελανι (solid, over fill) και το αλλο που διαλεγουμε καποιο pattern (texture fill). Η διαφορα του solid και του over fill ειναι πολυ λεπτη, αλλα πολυ σπουδαια και εγκειται στη διαφορετικη αναγνωριση συνοριακων συνθηκων. Π.χ., ας υποθεσουμε οτι εχουμε ενα τριγωνο, χωρισμενο σε τρια μερη ενα μπλε, ενα κοκκινο, ενα πρασινο. Διαλεγουμε το solid fill και τοποθετουμε το paint roller σε ενα σημειο του τριγωνου, πατωντας το space στο σημειο εκεινο,

digitized by greekrcm.gr



(π.χ. το πρασινο) θα γεμισει με το τρεχον foreground ink (π.χ. μαυρο). Κανοντας την ιδια εργασια διαλεγοντας το over fill και foreground ink πρασινο, για να επαναφερουμε εκεινο το σημειο στο αρχικο του χρωμα.

Πατωντας το space βλεπουμε οτι γεμιζει πρασινο οχι μονο εκεινο το σημειο αλλα και οι διπλα πλευρες και ισως ολη η οθονη.

Η Wash texture μοιαζει με την texture fill μονο που γινεται κατευθειαν το γεμισμα καποιου σχηματος με το pattern που διαλεξαμε. Προϋποθεση ομως ειναι τα pixel της οθονης να εχουν μεταβληθει, ακομα να προσεχετε το σχημα που θα κανετε fill να ειναι τελειως κλειστο αλλιως θα διαλυθει σ'ολη την οθονη.

Τελος υπαρχει ο pattern editor με τον οποιο, φορτωνουμε patterns ηδη φτιαγμενα, ή σωνουμε τα δικα μας pattern που φτιαξαμε. Ακομα μας παρεχεται η δυνατοτητα να αντιγραψουμε (copy) ενα pattern σ'ενα αλλο και τελος να παρουμε ενα μερος της οθονης, αφου πρωτα εχει οριστει και να το επεξεργαστουμε σα να ηταν pattern, με την capture.

Η επιλογη palette εχει υποστει τις περισσοτερες αλλαγες. Ετσι οπως και διαλεξετε αναμεσα σε δυο ink στο mode 2, τεσσερα στο mode 1, και δεκαξι στο modem 0.

Τωρα υπαρχουν δωδεκα καθετες μπαρες οι οποιες συνδεονται με καθε ink. Η καθε μπαρα μπορει να ορισει, ενα οποιοδηποτε, απ'τα 27 χρωματα του AMSTRAD ετσι καθε ink μπορει να ειναι μια ακολουθια μεσα απο δωδεκα διαφορετικα χρωματα. Η ταχυτητα με την οποια θα μεταλασσονται τα χρωματα μπορει να οριστει απο μια καθετη μπαρα με την ενδειξη speed.

Η παραπανω εργασια γινεται γιατι ο AMSTRAD δεν μπορει να εμφανισει στην οθονη 27 χρωματα ταυτοχρονα. Υπαρχουν επισης cycle και rotate διακοπτες τους οποιουςι σε συνδυασμο με τα παραπανω μπορουμε να εχουμε αποτελεσματα κινησεως (animatiom). Για καλυτερη κατανοηση δειτε το cycledem με το οποιο θα λυθουν πολλες αποριες σας. Τα χρωματα ενος ink μπορουν να αντιγραφουν σ'αλλο. Η γνωστη μας magnify παραμενει η ιδια.

Τα ειδη μεγενθυσης ειναι τα γνωστα x2, x4, x8. Το τελευταιο ιδιαιτερα χρησιμο, σε συνδυασμο με τη grid, οταν θελουμε να κανουμε μια προσεγμενη δουλεια, η οποια χρειαζετε σχεδιαση pixel, pixel.

Για τη συνεχεια εχουμε την paint η οποια μας παρεχει αρκετες ευκολιες για να ζωγραφισουμε. Ειδικοτερα εχουμε την pen οπου μπορουμε να διαλεξουμε μια απο τις δεκαεξη pens διαφορετικου μεγεθους και σχηματος. Πολλες φορες τα pens χρησιμοποιουνται σαν γομα.

Η spray εχει παραμεινει η ιδια με τα ιδια μεγεθη, μονο που τωρα το spray can μπορει να ειναι ειτε fast, ειτε medium, ή slow. Ακομα υπαρχει η brush με τα δεκαπεντε διθεσιμα pattern που ειναι τα ιδια με της texture fill. Τελος ο brush editor ειναι ο ιδιος και εχει την ιδια λειτουργια με τον pattern editor.

Η δυνατοτητα μιξης κειμενου με τις σχεδιασμενες οθονες παραμενει η ιδια με μια μονο αλλαγη. Τωρα μπορουμε να ορισουμε την αποσταση των γραμματων με την spacing. Τα αλλα ειναι γνωστα, ετσι μπορουμε να γραψουμε απο αριστερα προς τα δεξια (left to right), απο πανω προς τα κατω (downwards), ακομα η δυνατοτητα γραμματων διπλου ή τριπλου υψους (double, treble height) και διπλου ή τριπλου μηκους (double, treble width), πλαγιαστα γραμματα (sideways), bold, ή italic.

Τελος υπαρχει ενα editor που μας παρεχει ετοιμα διαφορα σετ χαρακτηρων τα οποια μπορουμε να τα φορτωσουμε μεσα στην επιλογη file. Περισσοτερη επεξεργασια για ολο το σετ ή για καποιο συγκεκριμενο χαρακτηρα μπορουν να γινουν μεσα απ'τις επιλογες που υπαρχουν στο character και στο fonts. Μας δινεται επισης η δυνατοτητα να αντιγραψουμε ενα χαρακτηρα σ'ενα αλλο, τελος στο misc, υπαρχει η επιλογη capture font με λειτουργια ιδια της capture και η copy rom η οποια αντιγραφει το σετ χαρακτηρων που υπαρχει στη ROM

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελειωνοντας την παρουσιαση πρεπει να πουμε οτι το Art Studio ειναι το καλυτερο προγραμμα στο ειδος του. Οσοι εχουν καλλιτεχνικο αιμα θα βρουν αυτο που ζητουσαν...

digitized by greekrcm.gr

MINI OFFICE II

AMSTRAD CPC



SOFTWARE

Σιγουρα καπως σοβαροτεροι χρηστες θα εχουν ενδιαφερθει και για αλλα ειδη προγραμματων εκτος απ'τα παιχνιδια. Μεσα σ'αυτα θα ειναι ενα καλο Word Processing, μια Data-Base, και ισως ενα Spreadsheet.

Τα προγραμματα αυτα αποτελουν ξεχωριστα ειδη και συνηθως προσφερονται χωρια. Αν σας τα προσφερουν ολα αυτα, και οχι μονο αυτα, σ'ενα και μονο πακετο θα εντυπωσιαζοταν.

Το Mini Office II σας προσφερει ολα τα παραπανω, μαζι με προγραμμα επικοινωνιας, εκτυπωση ετικετων, και γραφικα. Φορτωνοντας το προγραμμα βλεπουμε ενα μενου που μας επιτρεπει προσβαση σ'ενα απο τα παραπανω προγραμματα, που με σειρα εμφανισεως ειναι το Word processor, Database, Spreadsheet, Graphics, Communication, Label Printer, και το τελος του προγραμματος.

Καθε επιλογη περιεχει τι δικο της μενου, η κινηση, αρκετα φιλικη, γινεται με το πανω και κατω cursor key και η επιβεβαιωση με το Copy ή το Enter. Φορτωνοντας το πρωτο προγραμμα μας εμφανιζεται το μενου του Word Processor. Η πρωτη επιλογη (Edit Text) μας επιτρεπει να γραψουμε ενα κειμενο. Η οθονη περιεχει στην κορυφη της, ορισμενες χρησιμες πληροφοριες γι'αυτον που γραφει, οπως ποση ωρα το χρησιμοποιει, το πληθος των γραμμων και των λεξεων οπως επισης και τον αριθμο των εναπομεινοντα χρονο ελευθερων χαρακτηρων. Πολυ χρησιμη ειναι η ενδειξη αν βρισκομαστε σε Insert ή Overwrite mode οπως και αν εχουμε Auto - formatting. Οι παραπανω λειτουργιες θα αναλυθουν στη συνεχεια. Περνωντας στο καθεαυ-

digitized by greekrcm.gr

του κειμενο εχουμε πολλες δυνατοτητες οι οποιες ενεργοποιουνται με το Control και μερικες με το Shift.

Ετσι μπορουμε με Ctrl+1 να αλλαξουμε το background colour, με το ιδιο πληκτρο συν το "2" το χρωμα του κειμενου και με το "3" το χρωμα του border. Οι καταστασεις γραφης, οπως ειδαμε πιο πανω, ειναι δυο Insert και Overwrite. Η πρωτη ενεργοποιειται με Ctrl+1. Με την Insert το ενα γραμμα δεν γραφετε πανω απο το αλλο, αλλα τα ηδη υπαρχοντα μετατοπιζοντας προς τα δεξια. Το αντιθετο μας προσφερει η δευτερη επιλογη, που τιθεται στη διαθεση μας με Ctrl+0, οπου το ενα γραμμα τυπωνετε πανω απο το αλλο.

Με Ctrl+A γινεται αυτοματο justifies οταν ειναι on, στο κειμενο. Δηλαδη, σε πολλες επεξεργασιες αν μια λεξη δεν χωραει κατα μηκος της γραμμης περνιεται στην επομενη ολοκληρη. Ταυτοχρονα στην παων γραμμη γινεται ανακαταταξη των θεσεων των λεξεων ωστε να πιασουν ολο το μηκος της σειρας. Η παραπανω εργασια μπορει να γινει αν εχουμε στην οθονη την ενδειξη Auto - formatting. Ξαναπατωντας το Ctrl+A αναιρειται το αυτοματο justifies και η λεξη περναει μεν ολοκληρη στην επομενη γραμμη χωρις ομως την παραπανω επεξεργασια.

Μπορουμε ακομα να επεξεργαστουμε τμηματα του κειμενου, οπως να σβησουμε τη γραμμη που βρισκεται ο κερσορας με Ctrl+R ή να παρεμβαλουμε μια γραμμη με Ctrl+L. Επισης να βρουμε ποιοι χαρακτηρες, απ'τη θεση του κερσορα και κατω, χρησιμοποιηθηκαν απο την επιλογη Search Replase που υπαρχει στο αρχικο μενου. Τελος να εξαφανισουμε με τα κενα που δημιουργουνται, οταν μια γραμμη δεν ειναι ολη γραμμενη, με Ctrl+G.

Υπαρχουν ομως και λειτουργιες που μας επιτρεπουν επεξεργασια μεγαλων τμηματων του κειμενου. Φυσικα η πρωτη λειτουργια ειναι αυτη που μας επιτρεπει να ρισουμε την αρχη και τελος ενος block. Αυτο γινεται πατωντας Ctrl+M την πρωτη φορα οριζουμε την αρχη ενω με τη δευτερη το τελος του block. Το block μπορει να σβυστει με ctrl+DEL, να αντιγραψει Ctrl+Copy, ή να μεταφερθει με Ctrl+Shift.

Επισης μπορουμε να κανουμε ολα τα γραμματα του block κεφαλαια πατωντας το Shift+ (βελακι πανω) ή μικρα με shift+ (βελακι κατω). Επισης εχουμε στη διαθεση μας ορισμενες πολυ χρησιμες εξτρα λειτουργιες, οπως να ακουγεται ενας χαρακτηριστικος θορυβος οταν γραφουμε με Ctrl+K για περισσοτερη ατμοσφαιρα, η δυνατοτητα κενταρισματος μιας λεξης με Ctrl+C.

Πατωντας το Ctrl+W μας ζητειται μια προταση, η προταση αυτη αποθηκευεται στη μνημη και οταν θελουμε να την ξαναχρησιμοποιησουμε μεσα στο κειμενο απλως γραφουμε τους δυο πρωτους χαρακτηρες και το Copy. Η λειτουργια,αυτη ειναι πολυ χρησιμη για λεξεις ή προτασεις συχνα επαναλαμβανομενες.

Τελος με Ctrl+J να κανουμε justifications ειτε αριστερο (L), ειτε δεξιο (R), ή και τα δυο μαζι (B) μονο στην τρεχουσα γραμμη. Εαν θελετε να κανετε justify ολο το κειμενο, εφοσον δεν εχει γινει προηγουμενως (βλεπε Ctrl+A),μπορουμε πατωντας πρωτα Ctrl+B και μετα Ctrl+J. Ολες τις επιλογες μπορειτε να τις δειτε με Ctrl+/. Με ESC γυρναμε στο text menu.

Μια επεξεργασια που σεβεται τον ευατο της συνεργαζεται με τον εκτυπωτη. Ετσι μπορουμε να κανουμε εκτυπωση ή να κανουμε spool του κειμενου. Η δυνατοτητα αυτη συνανταται σε μεγαλα συστηματα και μας δινει τη δυνατοτητα Multi-tasking.

Ετσι μολις κανουμε spool το κειμενο μπορουμε να εισαγουμε καινουργιο κειμενο ταυτοχρονα. Υπαρχουν ομως ορισμενοι περιορισμοι ετσι καλο ειναι να διαβασετε τις οδηγιες πριν επιχειρησετε οτιδηποτε. Υπαρχει δυνατοτητα να καθορισουμε εμεις τον αριθμο γραμμων που θα εκτυπωνονται σε καθε φυλλο, τους χαρακτηρες ανα γραμμη, τον αριθμο των Line Feed που θα γινονται μετα το τελος καθε γραμμης.

Επισης μπορουμε να ορισουμε το Left Margin (δηλ. τα κενα που θα αφηνονται στο απ'αριστερο μερος του χαρτιου), επισης τον αριθμο των κενων γραμμων που θα αφηνονται απ'την αρχη του χαρτιουκαι την πρωτη γραμμη του κειμενου, οπως επισης και τον αριθμο των κενων γραμμων αναμεσα στην τελευταια γραμμη του κειμενου και το τελος του χαρτιου.

Επισης μπορουμε να ορισουμε τον αριθμο των γραμμων απ'την αρχη της σελιδας στον οποιο θα εμφανιζεται ο text heading και τον αριθμο των γραμμων στο κατω ελευθερο μερος στο οποιο θα εμφανιζεται ο Footer.

Ακομα η δυνατοτητα ορισμου Tab και η δυνατοτητα διπλου υψους και μηκους χαρακτηρων, η χρησιμοποιηση μονης κολλας ή συνεχους χαρτιου και η εμφανιση μηνυματος εαν χρησιμοποιουμε μονη κολλα. Τελος η δυνατοτητα jystify, του κειμενου στον εκτυπωτη. Τα πιο πανω οριζονται μεσα απ'το Examine Display Option και στη συνεχεια με την More Option.

Οι εκτυπωτες οι οποιοι συνεργαζονται ειναι ο Epson, οι Epson Compatible και φυσικα ο Amstrad DMP1. Υπαρχουν και ορισμενες ενθετες εντολες οι οποιες μπορουν να χρησιμοποιηθουν μεσα απ'το κειμενο χωρις ομως να εμφανιζονται αλλα να επηρεαζουν την εκτυπωση αναλογα. Ετσι με το F1 κανονικηεκτυπωση, ενω F2, F3 εκτυπωση underline και με εμφαση αντιστοιχα. Μετο F4 μετακινουμε το κειμενο πεντε χαρακτηρες περα απο το left margin. Με το F5 θετουμε το τελος της τρεχουσας σελιδας, εκτυπωνουμε το footer εαν υπαρχει, και αρχιζουμε σε καινουργια σελιδα. Με το F6 αρχιζουμε την εκτυπωση συμπυκνομενου κειμενου. Με το F7 εχουμε τη δυνατοτητα link της database μεσα απ'τον επεξεργαστη κειμενου.

Με το F8, F9, F0, F shift+F1 μπορουμε να εκτυπωσουμε τον αριθμο της τρεχουσας σελιδας, να κανουμε centre του κειμενου, να ορισουμε header και footer, και να στειλουμε κωδικους στονεκτυπωτη αντιστοιχα. Επιστρεφουμε στο κυριο μενου του Word Processing. Στη συνεχεια του μενου εχουμε την clear text οπου "καθαριζουμε" το κειμενο επισης μπορουμε να ψαξουμε και να αντικαταστησουμε μια λεξη μεσα στο κειμενο με την Search & Replace. Ακομα υπαρχει η δυνατοτητα εμφανισης καταλογου του δισκου, η επιλογη ποντικιου,ο καθορισμος 80, 40,20 στηλης της οθονης.

Τελος η δυνατοτητα Merge, Load, Save των κειμενων. Μετα απο αυτα τα λιγα επιστρεφουμε στο κυριο μενου του Mini Office

. Το αμεσως επομενο προγραμμα που θα φορτωσουμε ειναι της Database οπου μπορουμε να φτιαξουμε οτι ειδος αρχειων θελουμε. Ασφαλως υπαρχει και ενα αναλογο μενου, πριν ομως κανουμε οτιδηποτε πρεπει να παμε στην Edit Structure για να ορισουμε τη μορφη του record και ειδικοτερα του καθε πεδιου. Μας εμφανιζεται μια οθονη, η κινηση ειναι η ιδια,οπου οριζουμε το ονομα, τον τυπο, το μηκος καθε πεδιου.

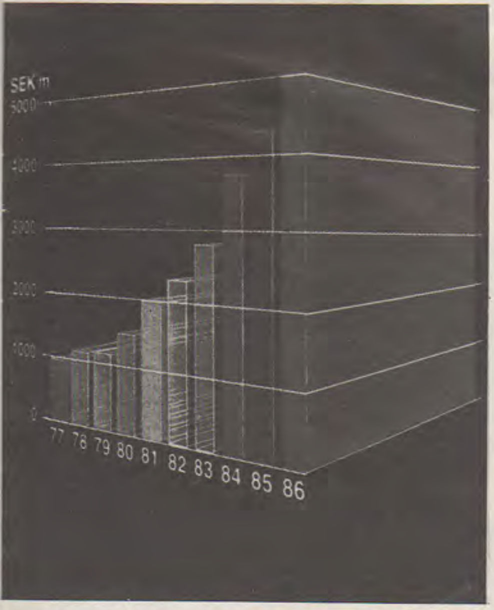
Αφου τελειωσουμε κι απ'εδω γυρναμε πισω στο μενου οπου η αμεσως επομενη επιλογη μας επιτρεπει να ψαχνουμε και να μαρκαρουμε ενα συγκεκριμενο ή ομαδα απο record. Αμεσως μετα τη Sort μπορουμε να ταξινομησουμε κατα φθινουσα ή κατα αυξουσα σειρα ενα ή πιο πολλα πεδια.

Με την Calculate μπορουμε να εχουμε το αθροισμα, ολων των record ή των μαρκαρισμενων, απ'το αριθμητικο πεδιο που διαλεξαμε. Επισης να κανουμε προσθεσεις, αφαιρεσεις κ.λπ. σ'ενα πεδιο αλλαζοντας ετσι τις τιμες σ'αυτο το πεδιο, σε ολα ή στα μαρκαρισμενα record.

Περναμε στην Clear Data οπου μπορουμε να καθαριζουμε τη μνημη απ'τα υπαρχοντα record ή να καθαρισουμε και τα record αλλα και την ολη τους κατασκευη. Επισης μπορουμε να καθαρισουμε ολους τους Markers δεικτες ή να τους αντιμεταθεσουμε. Τελος διαλεγουμε τον τυπο του εκτυπωτη που μπορει να ειναι και η οθονη, και τα μεσα αποθηκευσης.

Τελειωνοντας και τη Database γυρναμε στο κυριο μενου και πηγαινουμε στο αμεσως επομενο προγραμμα το Spreadsheet. Το Spreadsheet δεν ειναι τιποτε αλλο απο μια κενη οθονη οπου μπορουμε να κανουμε διαφορες αριθμη-

digitized by greekrcm.gr



τικες πραξεις αναμεσα στα δεδομενα, εφοσον αυτα ειναι αριθμητικα. Προτου εισαγουμε στοιχεια καλο ηταν να φτιαξουμε ενα Spreadsheet που να ικανοποιει τις δικες του αναγκες. Οι επιλογες που μας δινουν αυτη τη δυνατοτητα ειναι η New Spreadsheet, και η Alter Screen Display. Ενδεικτικα αναφερω μερικα απ'αυτα οπως ειναι το μηκος της στηλης, το μεγεθος των δεκαδικων ψηφιων και το Mode της οθονης.

Εχοντας φερει στις δικες μας αναγκες το Spreadsheet μπορουμε να περασουμε στο Edit Spredsheet οπου εχουμε στη διαθεση μας τις ακολουθες λειτουργιες.

Με (A) γινετε Edit, με (C) μπορουμε να κανουμε διαφορους υπολογισμους και να τους τοποθετησουμε στο ενεργοποιημενο σημειο του κερσορα, και με το πληκτρο (R) μπορουμε να εχουμε αυτοματο Recalculation (δηλαδη καθε μεταβολη που θα υπαρξει σε καποιο στοιχειο τοτε αυτοματα θα υπαρξουν ορισμενες μεταβολες στα υπολοιπα στοιχεια που εχουν σχεση μ'αυτο). Πατωντας το για δευτερη φορα αναιρουμε την προηγουμενη λειτουργια. Παρομοια εργασια γινεται με το πληκτρο (U).

Υπαρχει η δυνατοτητα αντιγραφης ενος στοιχειου σε ενα αλλο με (D). Επισης μπορουμε να παμε απ'ευθειας σε καποιο στοιχειο με (G), να ορισουμε την επομενη τοποθετηση του κερσορα δεξια, αριστερα, πανω, κατω, μετα το πατημα του Return με το (M). Ακομα μπορουμε με (L) να κλειδωσουμε καποιο στοιχειο, και με (O) το ατνιθετο, ή να αλλαξουμε το format της στηλης στο τρεχον στοιχειο. Με (P) να ξαναγραψουμε το παλιο αριθμο εαν εχει υποστει μετατροπη, με το (W) θα καθαρισουμε το τρεχον στοιχειο ενω με (Z) ολα τα στοιχεια.

Τελος εχουμε τη δυνατοτητα γραψιμου κειμενου με (T), ενω μπορουμε με (S) να γραψουμε ενα String που το μηκος του να ειναι μεγαλυτερο του οριου. Μπορουμε να αλλαξουμε τα χρωματα επισης μας παρεχετε η ευκολια ενος Help menu με ολα τα παραπανω πατωντας (H) και τελος γυρναμε στο μενου ειτε με (Q), ειτε με (ESC). Αυτα που εχουμε φτιαξει μπορουν φυσικα να σωθουν η να φορτωθουν.

Επισης μας επιτρεπετε Save graphics data δηλ. να σωσουμε στοιχεια που μπορουν να χρησιμοποιοηθουν για γραφικη απεικονιση με τη Graphics. Η επιλογη για τον τροπο του σωσιματος μπορει να γινει με δυο τροπους, με στηλες ή με γραμμες αναλογως με τη διαταξη που εχετε δωσει.

Με τη List Formula βλεπουμε, ή στην οθονη, ή στον εκτυπωτη, τους τυπους που εχουμε ορισει στο Spreadsheet. Οι επομενες λειτουργιες εχουν εξηγηθει ετσι επιστρεφουμε στο κυριο μενου για να εξετασουμε το επομενο προγραμμα που ειναι το Graphics. Αφου τρεξουμε το προγραμμα θα μας εμφανιστει το μενου του Graphics και η πρωτη μας εργασια ειναι να εισαγουμε δεδομενα. Υπαρχουν δυο τροποι ο ενας ειναι η εισαγωγη απ'το πληκτρολογιο (Edit Data) και ο αλλος απ'το δισκο (Load Data).

Επισης με τη Review Data βλεπουμε τα δεδομενα που εχουμε εισαγει για ελεγχο λαθων. Το προγραμμα εχει την ικανοτητα να διαχειριζεται τρια σετ δεδομενων ταυτοχρονα γι'αυτο στα παραπανω θα περιμενει ο υπολογιστης να καθορισετε εσεις το σετ που θα χρησιμοποιησετε. Εχοντας κανει την πιο πανω εργασια ειμαστε ετοιμοι να παρουμε τη γραφικη απεικονιση των δεδομενων. Πρωτη ειναι η Bar Chart γνωστοτερη ως ιστογραμμα.

Μπορουμε να εχουμε τρια ειδη Bar Chart το πρωτο ειναι το απλο οπου διαλεγουμε ενα σετ data για γραφικη απεικονιση, η δευτερη ειναι η side by side οπου δυο ή τρια σετ, με "συγγενικες" αξιες τοποθετουνται διπλα, διπλα και τελευταια ειναι η Stacked bar chart οπου δυο ή τρια σετ data τοποθετουνται αυτη τη φορα το ενα πανω απ'το αλλο. Τελος υπαρχει η δυαντοτητα εκτυπωσης και η τοποθετηση στο background.

Δευτερη δυνατοτητα γραφικης απεικονισης ειναι η Line Graph γνωστη ως γραμμογραφημα οπου κι εδω διαφερουν τα ειδη απεικονισης.

Ετσι εχουμε δυνατοτητα single line graph οπου ενα σετ data θα απεικονιστει, το δευτερο ειναι το double line chart οπου τη φορα αυτη θα παρουσιαστουν στην οθονη δυο ή τρια σετ data και τελευταια ειναι η simulative line chart με το συμβολο (+) που θα μας κανει μια γραφικη απεικονιση του συνολου δυο ή τριων data.

Η τελευταια ειναι η Pie chart γνωστοτερη ως πιτα. Εδω υπαρχουν δυο ειδη με την μεν πρωτη εχουμε μια απλη απεικονιση του σετ του data που διαλεξαμε ενω με τη δευτερη γινεται η ιδια εργασια με τη διαφορα οτι μπορουν ολα τα μερη της πιτας να διαχωριστουν απ'τα υπολοιπα. Τελος εχουμε τη δυνατοτητα επιλογης pattern για καθε μερος.

Μας παρεχεται η δυνατοτητα σωσιματος της εικονας με Ctrl+S και η επαναποκτηση της με Ctrl+L. Επισης μη ξεχνατε οτι μπορουμε να εχουμε μια απο τις παραπανω απεικονισεις απ'το Spredsheet.

Τελος τα δεδομενα που περασαμε μεσω πληκτρολογιου μπορουν επισης και να σωθουν. Εξαντλωντας ολες τις επιλογες επιστρεφουμε στο κυριο μενου. Βλεπουμε οτι εχουν απομεινει οι επιλογες Communications και Label Printing οι οποιες θα εξηγηθουν συνοπτικα για το λογο οτι θα χρησιμοποιηθουν πολυ λιγο.

Ετσι αρχιζουμε με τη Label Printing, οπου μπορουμε να εκτυπωσουμε διαφορες ετικετες και συνεζουμε με τη communications ενα προγραμμα το οποιο συνεργαζετε με την RS-232 και φυσικα με Modem εξαρτηματα. Το μονο που μπορουμε να πουμε εμεις ειναι οτι το προγραμμα σας παρεχει τρια, απ'τα πιο κοινα χρησιμοποιουμενα, πρωτοκολα επικοινωνιας του δικτυου της Micro-link/Telecom Golg και τη δυνατοτητα Customised Protocols για τις ιδιαιτερες αναγκες σας.

Για να καταλαβετε καλυτερα τα παραπανω αρκει να πουμε οτι η επικοινωνια μεταξυ δυο υπολογιστων ειναι δυνατη μονο οταν μοιραζονται το ιδιο πρωτοκολο.

Οτι και πρωτοκολο να διαλεξετε θα σας παει στο ιδιο μενου οπου με την πρωτη επιλογη ειςαστε ετοιμοι να κανετε τη συνδεση που επιθυμειτε, με την επομενη αποφασιζετε πως θα αποθηκευονται τα data. Στην επομενη δεν χρειαζετε να ορισετε τιποτα εσεις εφοσον εχετε διαλεξει καποιο σταντααρ πρωτοκολο, ενω με την επομενη οριζουμε εμεις τον τροπο εμφανισης των δεδομενων.

Οι τυχεροι θνητοι που πληρουν τις προδιαγραφες θα τους ενθουσιασει το προγραμμα και θα το βρουν καλο βοηθο. Τελειωνοντας και αυτο το προγραμμα επιστρεφουμε στο κυριο μενου οπου βλεπουμε οτι η περιηγηση μας τελειωσε και η μονη επιλογη που μας εχει μεινει ειναι η Exit (καιρος ηταν).

Προτου εγκαταλειψουμε το Mini Office θα πουμε οτι μας αφησε αριστες εντυπωσεις τοσο για τις δυνατοτητες του οσο και για τη φιλικοτητα προς το χρηστη. Η τιμη του σε σχεση με αυτα που προσφερει ειναι κατι παραπανω απο ικανοποιητικη

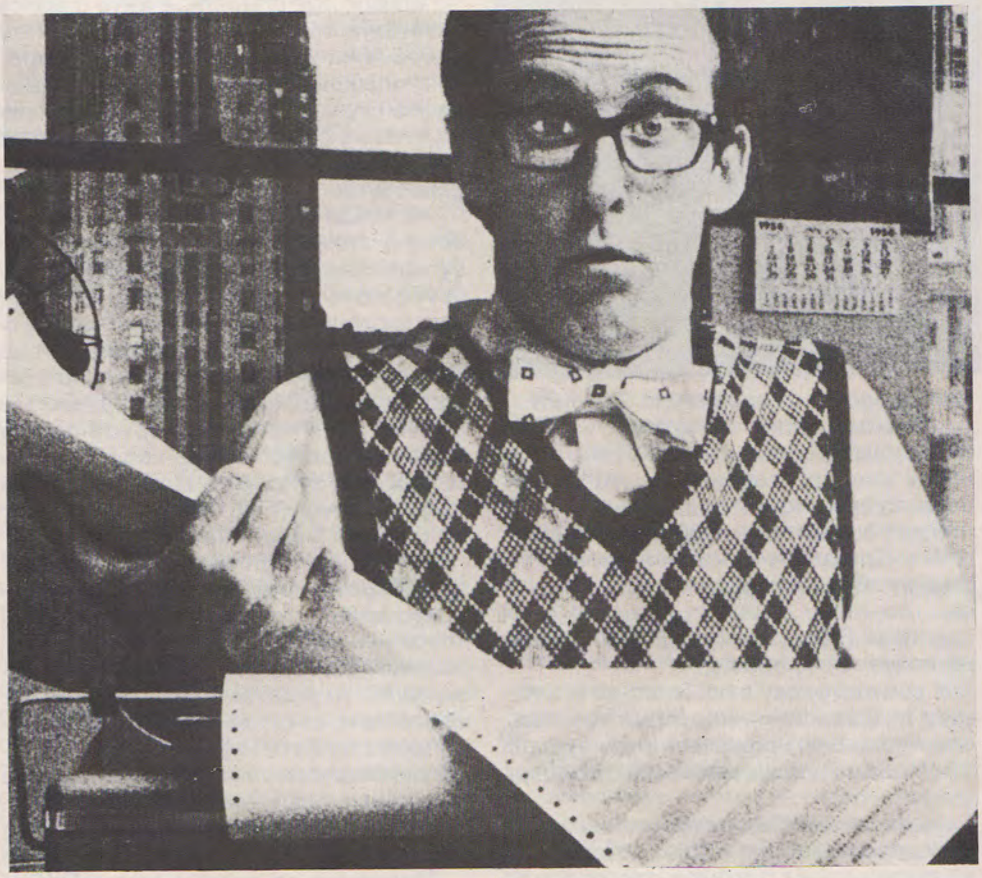
. Σας προτεινουμε να το δειτε κι ειμαστε σιγουροι οτι θα προχωρησετε και στην αγορα. Πιστευω οτι ηταν καιρος να δειτε κατι καινουργιο στην οθονη σας εκτος απ'το γνωστο Game Over!

digitized by greekrcm.gr

ΓΡΑΦΟΣ

AMSTRAD CPC

SOFTWARE



Ενα απο τα πρωτα προγραμματα που παρουσιαστηκαν στους home computers ηταν η επεξεργασια κειμενου, ελληνιστι Word Processing.

Η επεξεργασια κειμενου ειναι ενα τελειο υποκαταστατο της γραφομηχανης, μια και μπορειτε να γραφετε, να σβυνετε, να διορθωνετε χωρις να υπαρχει καμμια επιπτωση στο τελικο κειμενο του εκτυπωτη.

Σιγουρα μαζι με μια επεξεργασια χρειαζεται και ενας εκτυπωτης, αλλιως ποιος ο λογος χρησιμοποιησης της. Στον μικρουλη μας Amstrad υπαρχουν επεξεργασιες εφαμιλλες με εκεινες των μεγαλυτερων. Τρανη αποδειξη για τα παραπανω ειναι ο "Γραφος" για τον 6128 με τεραστιες δυνατοτητες οπως θα δειτε. Πριν αναφερθουμε για ορισμενες λειτουργιες πρεπει να σας αναλυσουμε ορισμενες εννοιες που θα χρησιμοποιησουμε στη μετεπειτα πορεια μας.

Εχουμε λοιπον τη λεξη, δηλαδη ενα συνολο γραμματων, που βρισκεται μεταξυ ενος κενου διαστηματος μπροστα και πισω. Παραγραφος ειναι το συνολο των λεξεων που βρισκονται μεταξυ μιας κενης γραμμης μπροστα και πισω. Σελιδα ειναι το συνολο των γραμμων που χωρανε στο υψος της οθονης. Παρεμβολη ειναι η κενη γραμμη που δημιουργειται οταν φτασουμε στο τελος μιας γραμμης και περασουμε στην επομενη. Ερχομαστε λοιπον στο κυριως προγραμμα οπου εχουμε κατ'αρχας τις κινησεις του κερσορα. Ο κερσορας μπορει να κινηθει σε οποιαδηποτε θεση μεσα στο κειμενο. Μπορουμε να ελεγξουμε την κινηση του κερσορα απ'τις ενδειξεις που υπαρχουν στο τελος της οθονης και ειναι η Γραμ (Γραμμη), Στλ (Στηλη). Η κινηση γινεται απ'τα βελακια, υπαρχουν ομως και συνθετες λειτουργιες σε συνδυασμο με το Shift και το Control

. Ετσι εχουμε:

Ctrl + βελος κατω: τελος κειμενου

Ctrl + ---: τελος γραμμης

SHIFT + βελος κατω: επομενη σελιδα

SHIFT + ---: επομενη λεξη

Ctrl + βελος πανω: αρχη κειμενου

Ctrl + : αρχη γραμμης

SHIFT + βελος πανω: προηγουμενη σελιδα

SHIFT + : προηγουμενη λεξη

Ctrl+, και με Ctrl - πετυχαινουμε την Scroll της σελιδας μια θεση προς τα πα-

digitized by greekrcm.gr

νω ή μια θεση προς τα κατω, αντιστοιχα. Συνεχιζοντας συνανταμε τα περιθωρια, οπου μας δινονται οι δυνατοτητες να ορισουμε τα δικα μας περιθωρια. Ετσι με:

Ctrl + A οριζουμε την τρεχουσα θεση, δηλαδη τη θεση που βρισκεται ο κερσορας, σαν αριστερο περιθωριο ενω με

Ctrl+D σαν δεξι περιθωριο. Τα περιθωρια φαινονται στο κατω μερος της οθονης και συγκεκριμενα στη μαυρη γραμμη.

Με Ctrl+S αναιρει τα περιθωρια. Ακομα να σημειωσουμε οτι το δεξιο περιθωριο μπορει να ειναι μεχρι τη θεση 128.

Συνεχιζουμε με τη διαμορφωση κειμενου οπου εχουμε τις εξης λειτουργιες:

Ctrl+Q: Μετακινει το κειμενο που βρισκεται αριστερα του κερσορα προς τα αριστερα, εφοσον υπαρχει περιθωριο.

Ctrl+E: Ακριβως τα αντιθετα.

Ctrl+W: Κενταρισμα.

Ctrl+K: Ευθυγραμμισμα της γραμμης, δηλαδη αραιωμα των λεξεων ετσι ωστε οι λεξεις να καλυψουν ολη τη γραμμη ως το δεξιο περιθωριο.

Ctrl+L: Προκαλει ακριβως το αντιθετο, δοκιμαστε το σε μια ηδη ευθυγραμμισμενη γραμμη.

Ctrl+J: Ευθυγραμμιση παραγραφου.

Ctrl+U: Πριν σας πουμε τι κανει θα θελαμε να δουμε το δεικτη παρατηρητικοτητας σας.

Οσοι προσεξανε παραπανω οτι θετοντας νεα περιθωρια δεν υπηρξε προσαρμογη του ηδη υπαρχοντος κειμενου με τα νεα περιθωρια, τους αξιζουν συγχαρητηρια. Λοιπον πατωντας τα παραπανω πληκτρα προκαλειται ευθυγραμμιση της παραγραφου με τα νεα περιθωρια. Προτεινω να το δοκιμασετε για να δειτε τα εκπληκτικα αποτελεσματα.

Προχωρουμε στις επιλογες που μας δινονται στο Σβησιμο - Παρεμβολη. Φυσικα μια και αναφερθηκαμε σε σβησιμο θα υπαρχει και η χρησιμοποιηση των DEL, CLR οπου μονα τους κανουν τις γνωστες λειτουργιες. Σε συνδυασμο ομως με Shift, Control εχουμε ορισμενα αλλα φαινομενα, ετσι με:

SHIFT+DEL: Σβηνει τη λεξη που βρισκεται ο κερσορας.

Ctrl+DEL: Σβηνει τη γραμμη

Ctrl+CLR: Σβησιμο ολου του κειμενου

Ctrl+I: Δημιουργια κενου χαρακτηρα ή γραμμων.

Παρακατω συναντουμε τα TAB, πατωντας το πληκτρο TAB πηγαινει ο κερσορας στην επομενη, προς τα δεξια, θεση TAB. Τα TAB φαινονται ειναι οι προεξοχες στη χοντρη μαυρη γραμμη στο κατω μερος της οθονης.

Για να τοποθετησουμε ενα TAB στην τρεχουσα θεση πατακε απλα SHIFT + TAB. Για να καταργησουμε ολα τα TAB παταμε Ctrl+Z για αντιθετη περιπτωση Ctrl+X.

Ο Γραφος μας δινει τη δυνατοτητα να επεξεργαστουμε μεγαλα κομματια κειμενου τα λεγομενα μπλοκ. Το μπλοκ μπορει να ειναι ανεξαρτητου μεγεθους και μπορουμε να το μεταφερουμε, να το διαγραψουμε, ή να το αντιγραψουμε. Πριν ομως κανουμε οτιδηποτε, πρεπει να ορισουμε το μπλοκ, ενα μπλοκ φυσικα θα εχει μια αρχη, την οποια οριζουμε με Ctrl+B, και ενα τελος με Ctrl+V. Αφου λοιπον ορισαμε το μπλοκ μας μπορουμε τωρα να το αντιγραψουμε με Ctrl+N στη θεση που βρισκεται ο κερσορας (το μπλοκ που ορισαμε θα παραμεινει), να το μεταφερουμε με Ctrl+M (το μπλοκ που ορισαμε χανετε), και τελος να το διαγραψουμε με Ctrl+C (ο κερσορας πρεπει να βρισκεται εξω απ'το μπλοκ).

Ο Γραφος μας επιτρεπει την ευρεση και την αντικατασταση μιας λεξης με το Ctrl+R. Η ευρεση θα αρχισει μετα τη θεση του κερσορα ετσι εαν η λεξη βρισκεται πιο πανω δεν θα αντικατασταθει. Τελος μας δινεται και ενα καποιο πληθος διακοπτων που εναλασσονται σε ON και OFF και την κατασταση τους μπορουμε να την πληροφορηθουμε στην τελευταια γραμμη της οθονης. Εχουμε:

Ctrl+H: Προκαλει αυτοματη παρεμβολη γραμμης (Παρεμβ.). Συνδυαστε την με τη Ctrl+I. Ctrl+G (Διπλ), Ctrl+F (Ευθ.). Θελω να σας εξηγησω τις λειτουργιες τους μαζι, μια και καπου πρεπει να συνυπαρχουν. Ο πρωτος διακοπτης προκαλει διπλωμα της γραμμης (οταν ειναι φυσικα ON) δηλαδη αν μια λεξη δεν χωραει στο μηκος της οθονης τοτε περναει αυτουσια στην επομενη γραμμη και στη πανω γραμμη γινεται ευθυγραμμιση (θυμαστε απο παραπανω τι κανει η ευθυγραμμιση), αλλα μπορει και να μη γινει αν εσεις (με το δευτερο διακοπτη) θεσετε την ενδειξη Παρεμβ. OFF.

Επισης με το Ctrl+P μπορειτε να βλεπετε ή οχι τα ορια των σελιδων εκτυπωσης, ετσι εαν π.χ. αν η σελιδα εκτυπωσης εχει την τιμη 60 τοτε καθε 60 γραμμες στο κειμενο θα εμφανιζεται μια διακεκομενη γραμμη.

Τελος αν θελουμε ή οχι να εμφανιζονται οι οδηγιες στο πανω μερος της οθονης, με Ctrl+1 εμφανιζονται ετσι υπαρχει περισσοτερο ωφελιμος χωρος. Επισης με Ctrl+SPACE εμφανιζονται οι χαρακτηρες ελεγχου του εκτυπωτη και αναλογα με ποιο θα χρησιμοποιησουμε θα εχουμε αναλογο αποτελεσμα. Ενω με το Ctrl+\ περναμε στο δευτερο σετ χαρακτηρων.

Τελειωνοντας με τις πιο βασικες λειτουργιες του προγραμματος περναμε στο κυριως μενου με Ctrl+RETURN. Θα σας πουμε πρωτα τις πιο απλες απ'αυτες, για να ενεργοποιησετε καποια απ'τις παραπανω λειτουργιες αρκει να πατησετε το αντιστοιχο πληκτρο που υπαρχει στο τελος καθε επιλογης. Με Ρ επιστρεφουμε στο κειμενο μας, με Λ φορτωνουμε καποιο κειμενο της επιλογης μας, με Σ σωνουμε το κειμενο στο δισκο, με Μ κανουμε Merge, με Ε σβηνουμε ενα κειμενο και τελος Β επιστρεφουμε στη Basic.

Ερχομαστε στην εκτυπωση του κειμενου (Π) οπου μπορουμε να φερουμε την εκτυπωση στα μετρα μας, αν ομως συμφωνουμε με τα ηδη υπαρχοντα τα παταμε το Copy, για αμεση εκτυπωση, με RETURN δεχομαστε τις ηδη υπαρχουσες τιμες με CLR ξαναδινουμε τιμες απ'την αρχη και με ESC γυρναμε στο κυριως μενου. Μπορουμε, για δικη μας ευκολια, να μεταβαλουμε τη γραμμη που θα αρχισει η εκτυπωση, την τελικη γραμμη, τον αριθμο των αντιγραφων

. Πηγαινουμε στον εκτυπωτη με DATA MERGE οπου μπορουμε να εκτυπωσουμε κειμενο με την ενωση και αλλου κειμενου. Στη συνεχεια εχουμε τη προσαρμογη του προγραμματος (Ψ) που υπαρχουν οι εξης δυνατοτητες νεα μορφη σελιδας, ορισμος κανονικων χαρακτηρων εκτυπωσης, ορισμος χαρακτηρων ελεγχου του εκτυπωτη, ορισμος δευτερου σετ χαρακτηρων εκτυπωσης, ορισμος των αριθμητικων πληκτρων και τελος τροποποιησεις στο καθεαυτο προγραμμα.

Επισης μπορουμε να ορισουμε το αριθμητικο πληκτρολογιο να τυπωνει τους χαρακτηρες που θελουμε. Τελος μπορουμε να αλλαξουμε το χρωμα του χαρτιου, της μελανης, ή του Border καθως επισης και τον τυπο του κερσορα. Η επομενη επιλογη (Τ) σωνει τις αλλαγες που εχουμε κανει. Στο τελος υπαρχουν χρησιμες πληροφοριες οπως ποσες γραμμες, ποσες λεξεις ακομα και ποσους χαρακτηρες χρησιμοποιησαμε.

Φυσικα αυτο που θα σας κανει μεγαλη εκπληξη ειναι οτι εχουμε στη διαθεση μας 65276 χαρακτηρες!!! Ναι καλα διαβασατε, δεν ειναι τυπογραφικο λαθος το προγραμμα αξιοποιει τη μνημη του Amstrad πληρως και μας κανει σιγουρους οτι αγορασαμε το μηχανημα 128 Κ. Το τελευταιο στοιχειο μας δινει πλεον ανεση στο γραψιμο και μας απαλασσει απο τις διαφορες αλχημιες οταν το κειμενο δεν χωραει στη μνημη.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

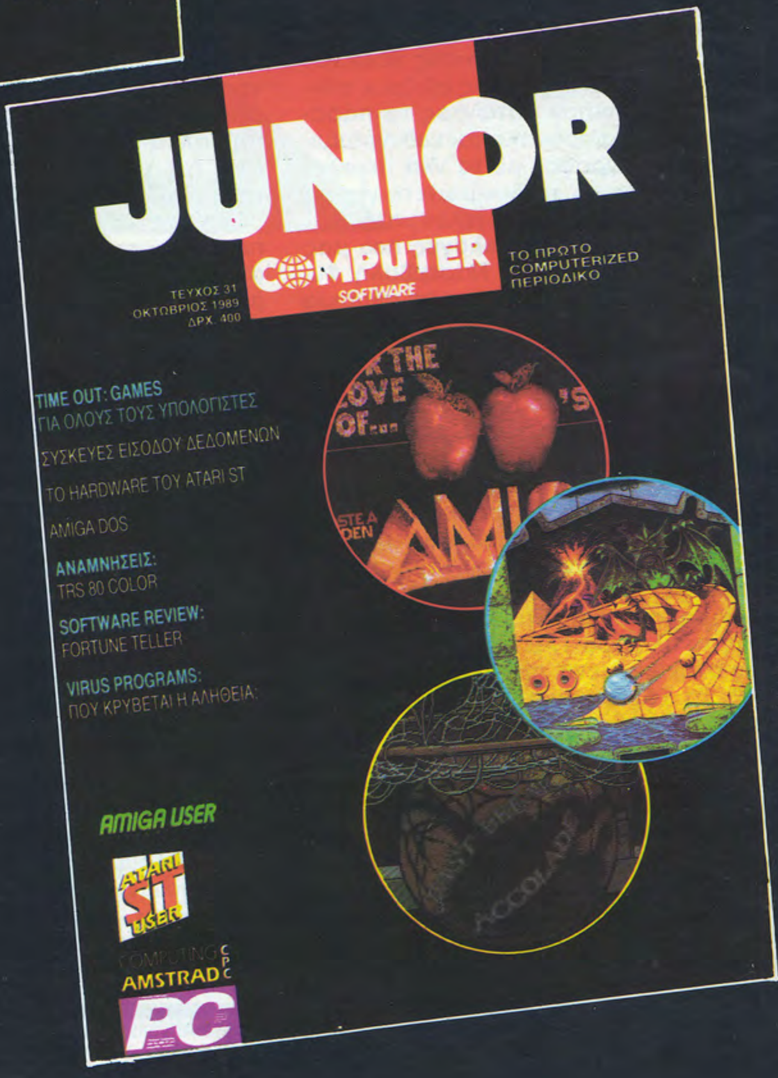
Ολα τα παραπανω ηταν μια γευση απ'τις δυνατοτητες του προγραμματος και μπορειτε να ανακαλυψετε και αλλες πολλες εφοσον το αποκτησετε. Πιστευω οτι το προγραμμα ειναι το καλυτερο αυτη τη στιγμη στο ειδος του, στα θετικα ειναι και το ON-LINE HELP καθως και η υπαρξη, εκτος των ελληνικων χαρακτηρων μικρων, μεγαλων, τονουμενων και αγγλικων κεφαλαιων.

Το προγραμμα απευθυνεται σε ενα μεγαλο πληθος αγοραστων ειτε αυτοι ειναι μαθητες, φοιτητες ειτε επαγγελματιες. Λοιπον τι λετε;

digitized by greekrcm.gr



- Θέματα & αφιερώματα
- Hardware & Software παρουσιάσεις
- Office automation
- Minis & supermicros
- Νέα Focus
- Νέο Software



- Αναμνήσεις
- Θέματα για: Compatibles, Amiga, Atari ST, Amstrad 6128
- MICRO περίεργα
- Games

digitized by greekrcm.gr

Το

COMPUTER
SOFTWARE

κυκλοφορει

μαζι με

το

JUNIOR
COMPUTER SOFTWARE



ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΟΜΗΤΗΣ ΣΤΟ COMPUTER & SOFTWARE ...ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΜΕΧΡΙ 30%

Τωρα μπορειτε να γραφτειτε συνδρομητης στο Computer & Software κερδιζοντας μεχρι και 30% απο την κανονικη τιμη του περιοδικου. Συγκεκριμενα αν γραφτειτε συνδρομητης για ενα χρονο (11 τευχη) πληρωνετε 4400 δρχ.αντι 5500 δρχ. (εκπτωση 20 %; ή αν γραφτειτε συνδρομητης για δυο χρονια (22 τευχη) πληρωνετε7700 δρχ.αντι 11000 δρχ.(εκπτωση 30%).

Γραφτειτε τωρα συνδομητης στο Computer & Software!!!

Θα ηθελα να εγγραφω συνδρομητης για:

1 χρονο (11 τευχη) πληρωνοντας 4400 δρχ. αντι 5500 δρχ. που ειναι η κανονικη συνδρομη (εκπτωση 20%) ☐

2 χρονια (22 τευχη) πληρωνοντας 7700 δρχ. αντι 11000 δρχ. που ειναι η κανονικη συνδρομη (εκπτωση 30%) ☐

ΟΝΟΜΑ: ------------------------
ΕΠΙΘΕΤΟ ------------------------
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ------------------------------ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ------------ **Τ.Κ.** --------

Απεστειλα ταχυδρομικη επιταγη με αριθμο -------

digitized by greekrcm.gr

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΠΙΝΑΚΩΝ

AMSTRAD CPC

PROGRAMMING



Σε προηγουμενο τευχος ειχαμε ασχοληθει με την αλφαριθμητικη ταξινομηση σε μονοδιαστατους πινακες. Αυτη τη φορα θα παρουσιασουμε συγκεκριμενες προγραμματιστικες τεχνικες που χρησιμοποιουνται για την ταξινομηση των περιεχομενων ενος πινακα δυο διαστασεων.

Ενα αρχειο δεδομενων βασισμενο στη μνημη RAM του υπολογιστη, οργανωνεται συνηθως πανω σε ενα πινακα δυο διαστασεων ο οποιος τυπικα εχει την μορφη: A$(field,record), οπου record ειναι ο αριθμος των εγγραφων που μπορουν να καταχωρηθουν και field ο αριθμος των διαφορετικων στοιχειων που περιλαμβανει καθε εγγραφη. Η οπτικη απεικονιση ενος τετοιου πινακα ειναι η εξης:

Field 0Field 1Field 2...Field m
Record 0A$(0,0)A$(1,0)A$(2,0)A$(m,0)
Record 1A$(0,1)A$(1,1)A$(2,1)A$(m,1)
Record 2A$(0,2)A$(1,2)A$(2,2)A$(m,2)
Record 3A$(0,3)A$(1,3)A$(2,3)A$(m,3)
....
Record nA$(0,n)A$(1,n)A$(2,n)A$(m,n)

Ας δουμε λοιπον πως μπορουμε να ταξινομησουμε αλφαριθμητικα εναν τετοιο πινακα.

TEST PROGRAMM

Προκειμενου να ελεγξουμε την αποδοση των ρουτινων που θα σας δωσου-

digitized by greekrcm.gr

με, χρησιμοποιησαμε το παρακατω προγραμμα:

```
10 REM
15 REM TEST PROGRAM
18 REM RECTANGULAR STRING ARRAY
19 REM SORTING
20 REM
30 CLS
40 INPUT "Sort how 3field records"; records%
50 FIELD%=2
60 INPUT"Sort which field (0-2)";FIELDNUM%
70 PRINT
80 REM CREATE RANDOM ARRAY
80 DIM A$ (FIELDS%,RECORDS%)
90 FOR R%=1 TO NUMBER%
100 FOR R%=1 TO RECORDS%
110 FOR F%=0 TO FIELDS%
120 B$= " "
130 A%=6-RND + 1
140 FOR Z%=1 TO A%
150 N%=25 - RND
160 K$ = CHR$ (N%+65)
170 B$ = B$+K$
180 NEXT
190 A$ (F%,R%) = B$
200 PRINT A$ (F%,R%)
210 NEXT
220 NEXT
230 PRINT : PRINT
240 PRINT "SORTING ARRAY"
250 PRINT : PRINT
260 START = TIME/300
270 GOSUB 10000
280 T=TIME/300 - START
290 FOR R%=1 TO RECORDS%
300 FOR F%=0 TO FIELDS%
310 PRINT A$ (F%,R%)
320 NEXT
330 NEXT
340 PRINT
350 PRINT "RECORDS SORTED ="; RECORDS%
360 PRINT
370 PRINT "SORTING TIME ="; ROUND (T,2); "SECONDS"
380 END
```

Η ρουτινα ταξινομησης τοποθετειται στη θεση 10000 (αριθμος γραμμης). Τρεχοντας το προγραμμα εχετε τη δυνατοτητα να παρετε σε δευτερολεπτα το χρονο ταξινομησης ενος συγκεκριμενου αριθμου τυχαιων αλφαριθμητικων καθοριζομενου απο εσας. Το συγκεκριμενο προγραμμα δημιουργει εναν τυχαιο πινακα δυο διαστασεων με συγκεκριμενο αριθμο πεδιων (3), ενω ο αριθμος των εγγραφων καθοριζεται απο τον χρηστη.

SHELLSORT

Οπως ισως θα θυμαστε σε προηγουμενο τευχος ειχαμε δωσει τη ρουτινα SHELLSORT για την ταξινομηση μονοδιαστατου πινακα. Η ρουτινα αυτη αν και περισσοτερο πολυπλοκη εδινε σημαντικα καλυτερους χρονους ταξινομησης απο αλλες απλουστερες που ειχαμε εξετασει (BUBBLE SORT, EXCHANGE SORT κ.λ.π.). Στη συνεχεια σας παρουσιαζουμε την εκδοση της για δισδιαστατους πινακες.

```
9998 REM SHELL SORT
9999 REM RECTANGULAR STRING ARRAY
10000 DIM T$(FIELD$)
10010 INC%=RECORDS%
10020 WHILE INC% 1
10030 INC%=\3+1
10040 FOR START%=1 TO INC%
10050 FOR I%=START% + INC% TO RECORDS% STEP INC%
10060 WHILE A$ (FIELDNUM%,I%)  A$ (FIELDNUM%,I% - INC%)
10070 R% = I%: FOR F%=0 TO FIELD%:T$(F%)=A$(F%,I%):NEXT
10080 WHILE A$ (FIELDNUM%,R%-INC%)T$(FIELDNUM%)
10090 FOR F%=0 TO FIELDS%:A$ (F%,R%)=A$ (F%,R% - INC%):NEXT
10100 R% = R% - INC%
10110 IF R% = START% THEN 10130
10120 WEND
10130 FOR F%=0 TO FIELDS%:A$ (F%,R%) = T$(F%):NEXT
10140 WEND
10150 NEXT
10160 NEXT
10170 WEND
10180 ERASE T$
10190 RETURN
```

Οι χρονοι που πειραμε κατα την δοκιμη της παραπανω ρουτινας με το test program που δωσαμε στην αρχη ειναι οι εξης:

RecordsSorting time
10028.3 sec
20071.6 sec
300214.2 sec

QUICKSORT

Η ρουτινα Quicksort ειναι η πολυπλοκοτερη αλλα και η ταχυτερη ρουτινα ταξινομησης που υπαρχει σημερα. Και για αυτη εχουμε ηδη παρουσιασει την εκδοση της για μονοδιαστατους πινακες. Η εκδοση της για δισδιαστατους πινακες ειναι η παρακατω.

```
9998 REM QUICKSORT
9999 REM RECTANGULAR STRING ARRAY
10000 DIM stack1% (16), stack2% (16)
10010 sp% =0: head%=1: tail%=RECORDS%
10020 WHILE head%  tail%
10030 pivot$ = A$ (FIELDNUM%,(head% + fail)\2)
10040 a% = head%: b% = tail%
10050 WHILE A$ (FIELDNUM%,a%) pivot$: a%=a% +1: WEND
10060 WHILE A$ (FIELDNUM%,b%) pivot$: b%=b% - 1: WEND
10070 IF a%  b% THEN FOR C%=0 TO FIELDS%:t$ = A$ (C%,a%) : A$ (C%,a%) = A$ (C%,b%): A$ (C%,b%)= t$ :NEXT: a% = a% +1 : b%=b%-1: GOTO 10050
10080 IF a% = b% THEN lowtail% = b% 1: highhead% = a% +1 ELSE lowtail = b%: highhead% = a%
10090 sp% = sp%+1: lowhead% = head%: hightail% = tail%
10100 IF lowtail% - lowhead%  hightail%  highhead% THEN stack 1% (sp%) = highhead% : stack 2% (sp%) = hightail%: head = lowhead%: tail% = lowtail% ELSE stack 1% (sp%) = lowhead%: stack 2% (sp%)= lowtail%: head%= highhead%: tail% = hightail%
10110 WEND
10120 IF sp% 0 THEN head% = stack 1% (sp%)= tail% = stack 2% (sp%):sp=sp% 1 : GOTO 10020
10130 ERASE stack 1%, stack 2%
10140 RETURN
```

Η παραπανω ρουτινα χρονομετρηθηκε με το test program που δωσαμε στην αρχη και εδωσε τα παρακατω αποτελεσματα:

RecordsSorting time
10015.5 sec
20033.4 sec
300114.9 sec
500596.5 sec

Οπως βλεπουμε η βελτιωση στο χρονο εκτελεσης της ταξινομησης ειναι σημαντικη. Ομως δεν ειναι θεαματικη οπως συμβαινει με τους μονοδιαστατους πινακες.

Τα αποτελεσματα που δινουν οι ρουτινες Shellsort και Quicksort ειναι τα καλυτερα που μπορουμε να παρουμε στη γλωσσα BASIC. Εαν χρειαζεστε οπωσδηποτε υψηλοτερη ταχυτητα ταξινομησης, θα πρεπει να καταφυγετε στον κωδικα μηχανης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πιστευουμε οτι με τις ρουτινες που σας δωσαμε καλυψαμε σε μεγαλο βαθμο τις αναγκες σας πανω στην ταξινομηση δισδιαστατων arrays. Ειδικοτερα οι ρουτινες Shellsort και Quicksort προσφερουν εξαιρετικα υψηλες τατχυτητες ταξινομησης και προσφερονται για χρηση σε πινακες με μεγαλο αριθμο στοιχειων.

Εαν καποιοι απο εσας θελουν κατι ακομα πιο γρηγορο ας κανουν λιγο υπομονη. Σε επομενο τευχος του περιοδικου θα δωσουμε μερικες πολυ ενδιαφερουσες λυσεις οι οποιες θα προσφερουν σχεδον... 100 φορες μεγαλυτερη ταχυτητα! Αναμεινατε!

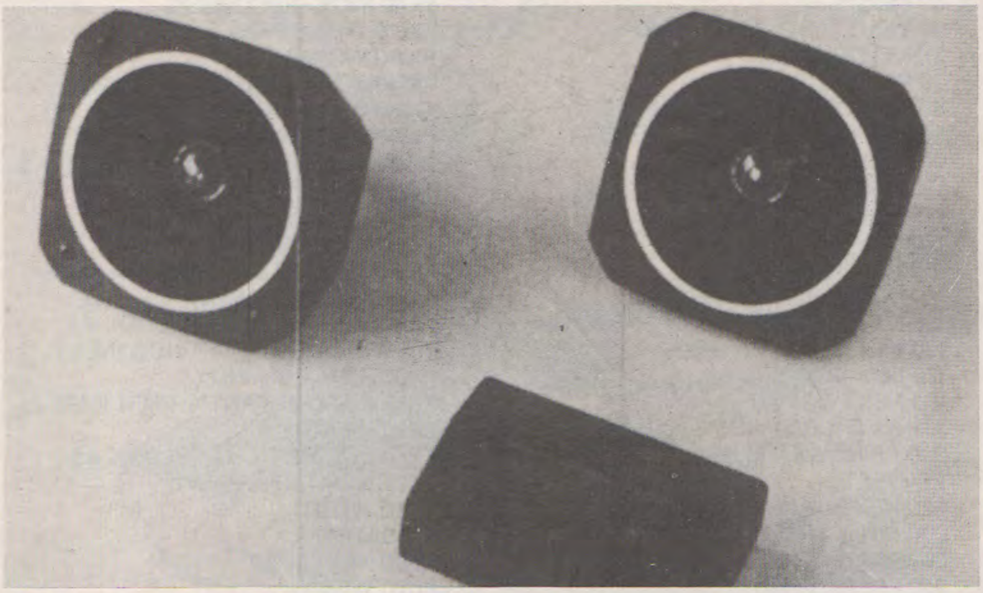
Γιωργος Κοτσιρας

digitized by greekrcm.gr

SPEECH SYNTHESIZER

AMSTRAD CPC

HARDWARE



Αν θελετε τον υπολογιστη σας να μοιαζει πιο "ανθρωπινος" ή αν απλα θελετε να απολαμβανετε το στερεοφωνικο ηχο του Amstrad, χωρις να χρειαζεται να τον συνδεσετε στο stereo σας, δεν εχετε παρα να διαβασετε το παρακατω αρθρο.

Οσοι απο σας παρακολουθουν εργα επιστημονικης φαντασιας πολλες φορες θα ετυχε να δουν, ή μαλλον να ακουσουν, υπολογιστες να μιλανε με ανθρωπινη φωνη. Αυτο το "χαρισμα" εδινε στον υπολογιστη μια σχεδον ανθρωπινη παρουσια. Το "χαρισμα" αυτο της ομιλιας μπορει να το αποκτησει και ο Amstrad σας με το Speech Syntesizer της DK'TRONICS.

Το περιφερειακο αυτο εκτος απο το να προσθετει "φωνητικες χορδες" στον Amstrad σας τον εφοδιαζει και με ενα στερεοφωνικο ενισχυτη ηχου, για να μπορειτε πλεον να απολαυσετε τη μαγεια του στερεοφωνικου ηχου χωρις να χρειαζεται να συνδεσετε τον υπολογιστη σας με τον ενισχυτη του στερεοφωνικου σας.

Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Ανοιγοντας τη συσκευασια βρεθηκαμε αντιμετωποι με ενα μακροστενο, γκρι κουτι διαστασεων 12x7x3 cm, δυο ηχεια, την κασετα με το software και το manual με τις οδηγιες. Η προσεγμενη δουλεια της DK Tronics φαινεται απο την πρωτη στιγμη καθως τοσο το χρωμα του interface και των ηχειων (που ειναι μικρα) οσο και ολος ο σχεδιασμος του περιφερειακου ταιριαζει απολυτα με τον Amstrad.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

Ξεβιδωνοντας μερικες βιδες εισχωρησαμε στα ενδοτερα του interface, ψαχνωντας να βρουμε τις φωνητικες του χορδες. Ο αφανης ηρωας της υποθεσης ειναι το SPO 256 speech chip το οποιο περιεχει 64 αλλοφωνα (allophones) και με τη βοηθεια αυτων παραγει την ομιλια. Τωρα ισως αναρωτηθειτε τι ειναι αλλοφωνα.

Τα αλλοφωνα ή αλλιως φωνηματα ειναι οι δομικες μοναδες της γλωσσας, τις οποιες αν συνθεσουμε μεταξυ τους παραγουμε τους φθογγους, τους οποιους αν ξανασυνθεσουμε παραγουμε τις λεξεις, δηλαδη την ομιλια. Καταλαβαινετε οτι παρολο τον περιορισμενο αριθμο γραμματων της αλφαβητου εχουμε ενα τεραστιο αριθμο φωνηματων, (σκεφτειτε με ποσους διαφορετικους τροπους προσφερετε το καθε γραμμα της αλφαβητου).

Ο ανθρωπος οταν μιλαει, αυτοματα κανει τις απαραιτητες διορθωσεις γιατι ξερει πως πρεπει να ακουστει μια λεξη, πραγμα που ειναι αδυνατο για εναν υπολογιστη. Για να ξεπεραστει αυτο το προβλημα υπαρχουν δυο μεθοδοι. Η μια ειναι η αποθηκευση ολων των λεξεων μιας γλωσσας στη μνημη του υπολογιστη. Η μεθοδος αυτη ειναι σαφως ανωτερη ποιοτικα απο τα αλλοφωνα αλλα

digitized by greekrcm.gr



εχει το μειονεκτημα οτι για να αποθηκευτουν ολες οι λεξεις μιας γλωσσας χρειαζονται αρκετα....Megabytes.

Η δευτερη μεθοδος ειναι αυτη των αλλοφωνων στην οποια καθε αλλοφωνο αντιστοιχιζεται με εναν αριθμο. Ο συνηθεστερος αριθμος αλλοφωνων στην οποια καθε αλλοφωνο ειναι 64, οσα δηλαδη εχει το Speech Syntesizer.

Οπως αναφεραμε στην αρχη το Speech Synthesizer συνοδευεται απο δυο ηχεια τα οποια ενωνονται στο interface, ενα απο τα δεξια και ενα απο την αριστερη του πλευρα. Το speech synthesizer τοποθετειται στην εξοδο για Disk Drive στον 464. Απο την αριστερη του πλευρα ξεκινα ενα καλωδιο μηκους περιπου 70 cm το οποιο τοποθετειται στο στερεοφωνικο Jack που εχει ο Amstrad στην πισω πλευρα του.

TO SOFTWARE

Το software που ελεγχει το Speech Synthesizer βρισκεται σε κασετα και χρειαζεται γυρω στα δυο λεπτα για να φορτωθει. Οταν φορτωθει σας εφοδιαζει με 8 νεες RSX εντολες. Αυτες αναλυτικα ειναι:

IPSON: Αυτη η εντολη ενεργοποιει τα interrupts και αρχιζει να διαβαζει απο τον buffer ενα-ενα τα στοιχεια που θα εκφωνηθουν. Τα στοιχεια αυτα δεν ειναι αλλα απο τα αλλοφωνα που βρισκονται σε ενα πινακα στις τελευταιες σελιδες του manual.

ISPOF: Ειναι η αντιθεση της προηγουμενης εντολης η οποια απενεργοποιει τα interrupts και σταματαει να διαβαζει τον buffer.

IFEED,n: Αυτη η εντολη χρησιμοποιειται για να εισαγουμε στον buffer στοιχεια. Τα στοιχεια αυτα δεν πρεπει να ειναι πανω απο 30.

IFLUS: Με αυτη την εντολη "καθαριζουμε" τον buffer απο τα στοιχεια.

ISPED,n: Η εντολη αυτη χρησιμοποιειται για να εκεγξει την ταχυτητα με την οποια θα "λεγονται" οι λεξεις. Οι τιμες που παιρνει ειναι απο 0 εως 15.

IOUTM,1: Με την εντολη αυτη εχουμε τη δυνατοτητα να στελνουμε στο Speech Synthesizer τις λεξεις οπως περιπου θα τις στελναμε να εμφανιστουν στην οθονη με την εντολη PRINT.

IOUTM,3: Ειναι ισως η πιο χρησιμη απο ολες τις εντολες καθως με αυτη "λεγονται" απο το Speech Synthesizer ακομα και τα listings.

Τωρα αν δεν θελετε να χρησιμοποιησετε αυτες τις εντολες μπορειτε να ελεγξετε το Speech Synthesizer τοσο απο τη Basic οσο και μεσω κωδικα μηχανης.

Μεχρι τωρα αναφερθηκαμε μονο στη συνθεση ομιλιας που μπορει να κανει το Speech Synthesizer ξεχνωντας την αλλη ιδιοτητα που εχει, σαν ενισχυτης ηχου. Για να δουμε "πως τα καταφερνει" σ'αυτον τον τομεα το δοκιμασαμε με μερικα παιχνιδια καθως επισης και με το Advance Music Studio. Οι εντυπωσεις που μας αφησε σε αυτον τον τομεα ηταν παρα πολυ καλες καθως δινει, ακομα στα παλια παιχνιδια μια νεα διασταση.

Κλεινοντας θα μπορουσαμε να πουμε οτι το Speech Synthesizer της DK'TRONICS ειναι ενα πολυ καλο περιφερειακο με πολλες δυνατοτητες, χρησιμες τοσο στον gamer οσο και στον προγραμματιστη, των υπολογιστων CPC της Amstrad.

digitized by greekrcm.gr

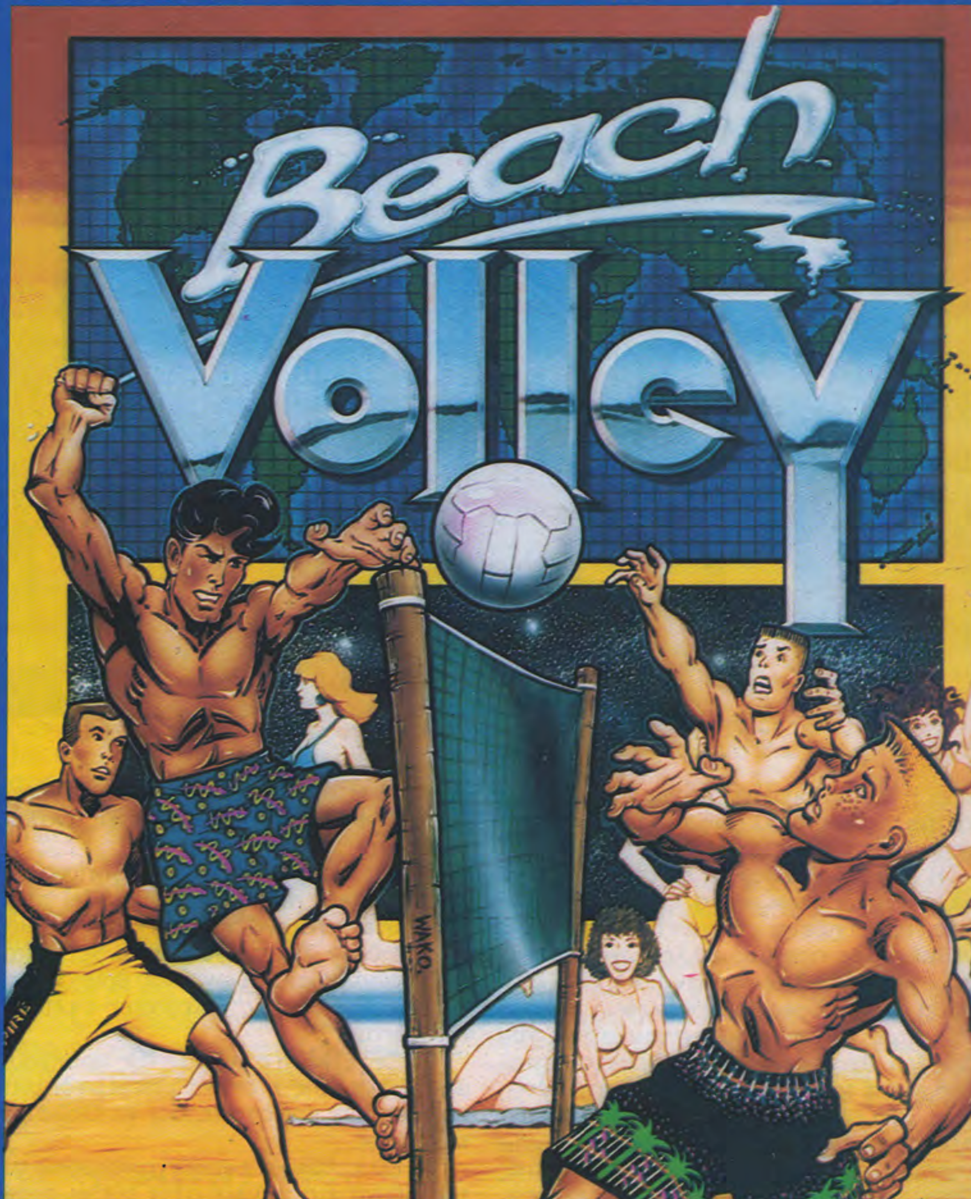
BEACH VOLLEY

Το BEACH VOLLEY δεν ειναι τιποτα αλλο απο αυτο που λεει ξεκαθαρα ο τιτλος του: βολευ. Μονο που αυτη την φορα δεν προκειται για βολευ σε κανονικο γηπεδο, αλλα για βολευ στην παραλια. Αν και η εξομοιωση βολευ δεν ειναι καινουργια ιδεα, ωστοσο το παιχνιδι αυτο εχει να προσφερει αρκετα σαν διασκεδαση.

Αν ειστε (κι ακομη περισσοτερο αν ΔΕΝ ειστε) αθλητικος τυπος και η παραλια σας πεφτει λιγο μακρια τι θα λεγατε για λιγο βολευ στην ηλιολουστη παραλια του υπολογιστη σας; Παρτε το μαγιω σας και ξεκιναμε.

Κατασκευαστης: OCEAN

Format: AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, C64



ΥΠΟΘΕΣΗ

Το βολευ ειναι αρκετα γνωστο αθλημα, αλλα οι κανονες στο BEACH VOLLEY διαφερουν λιγο. Πρωτα-πρωτα παιζεται απο λιγοτερους παικτες απο το κανονικο και τα σετ μετρανε διαφορετικα. Για χαρη ευκολιας στο παιχνιδι αυτο υπαρχουν δυο μονο παικτες σε καθε ομαδα, πραγμα που δεν αφαιρει καθολου ομως απο την διασκεδαση. Το καθε σετ τελειωνει στους 7 ποντους. Αν προκριθει η ομαδα, τοτε προχωρα σε αλλη πολη για τον επομενο αγωνα. Το παιχνιδι παρακολουθει την πορεια της ομαδας απο το Λονδινο ως το μακρινο Σιδνεϋ. Απο οσο καταφερα να δω ομως, δεν ειναι και πολυ ευκολο να φτασετε μεχρι εκει (ισως θα ηταν καλυτερα να παρετε καποιο αεροπλανο για να δειτε την πολη, παρα να περιμενετε να φτασετε κερδιζοντας ολους τους αγωνες!).

Ξεκινωντας το παιχνιδι, μας υποδεχεται μια κατα τα γνωστα εντυπωσιακη εισαγωγη, οπου εχουμε εκτος απο digitized μουσικη και ολιγη ομιλια. Η πρωτη πιστα που αγωνιζομαστε ειναι στην Αγγλια και συγκεκριμενα στο Λονδινο. Αν δεν το καταλαβετε απο το περιβαλλον, δεν μπορει να μην προσεξετε το "Welcome to London" που μας απευθυνει ο υπολογιστης με εγγλεζικη, βεβαια, προφορα. Τα τοπια σε ολους τους αγωνες ειναι στατικα, αλλα πολυ καλα ζωγραφισμενα και παντα περιεχουν χαρακτηριστικα θεματα του καθε τοπου. Στο Λονδινο θα περιμενατε να δειτε φυσικα το Μπιγκ Μπεν και τους παραδοσιακους Αγγλους φρουρους με τα ψηλα κοκκινα καπελλα.

Σε καθε αγωνα ομως, πρεπει να υπαρχουν και φιλαθλοι (ειδικα στην παραλια, τι αλλο απο γεροδεμενους νεαρους και καλλιγραμμες υπαρξεις με μαγιω). Πισω απο τον παικτη μας που κανει σερβις θα προσεξετε μια νεαρη γυμνοστηθη, προφανως βαλμενη απο τον αντιπαλο. Ο ρολος της σε αυτο ακριβως το σημειο ειναι να σας κανει να χασετε το σερβις, μιας και δεν την βλεπετε παρα μονο στην περιπτωση οπου εμφανιζεται το πιο αριστερο μερος της πιστας, οποτε ειναι δυσκολο να προσεξετε την μπαλλα. Το πιο περιεργο στο περιβαλλον παντως ειναι το γηπεδο. Αντι για αμμο, εχει γρασιδι (εμ, που να βρεθει παραλια στο Λονδινο!).

ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ SET

Το παιχνιδι παιζεται απο δυο αντιπαλους, ή απο εναν εναντια στον υπολογιστη. Καθε ομαδα εχει, οπως

TIME OUT

digitized by greekrcm.gr

ειπαμε, δυο παικτες. Εμεις κοντρολαρουμε μονο τον ενα (ο αλλος παικτης κινειται απο τον υπολογιστη), ο οποιος φροντιζει να τον στελνει παντα στο σωστο μερος, πραγμα που διευκολυνει κατα πολυ το παιχνιδι. Πολυ καλο σημειο στην υποθεση ειναι οτι ο υπολογιστης μαρκαρει το σημειο του γηπεδου οπου προκειται να χτυπησει η μπαλλα του αντιπαλου, οποτε η τοποθετηση του παικτη στην καταλληλη θεση για αποκρουση ειναι απλη.

Εδω σημασια εχει η ταχυτητα των αντανακλαστικων (βεβαια, μην περιμενετε να πιανετε τα δυνατα καρφια του αντιπαλου ετσι απλα, γιατι μεχρι να δειτε το σημειο που θα χτυπησει η μπαλλα εχει ηδη φτασει!). Σε αυτη την περιπτωση καλο ειναι να εξασκηθειτε στα μπλοκα μπροστα στο διχτυ. Η δραση περιλαμβανει απο ολα: καρφωματα, αποκρουσεις, πασες, ακομη και μπλονζον. Το μονο εξωφρενικο της ιστοριας ειναι το πηδημα του παικτη οταν προκειται να καρφωσει: λιγο ακομη και θα εβγαινε εξω απο την οθονη!

Κατα τα αλλα, η αισθηση του παιχνιδιου ειναι πραγματικα απο αγωνα βολει. Εχουμε ρεαλιστικη κινηση των παικτων και πολυ καλο (και ευκολο) χειρισμο της μπαλλας. Σε αυτο το σημειο πρεπει να πω οτι η προσαρμογη του joystick στο παιχνιδι ειναι ακρως ικανοποιητικη - ολες οι κινησεις γινονται με ακριβεια και απλα.



Πολλη εξασκηση χρειαζεται μονο στο καρφωμα, οπου πρεπει να συγχρονιστει το πηδημα του παικτη μας με την μπαλλα απο την πασα σε ενα ορισμενο σημειο πανω απο το διχτυ (αν δεν μαθετε να το πετυχαινετε, δυστυχως δεν εχετε σοβαρες πιθανοτητες διακρισης).

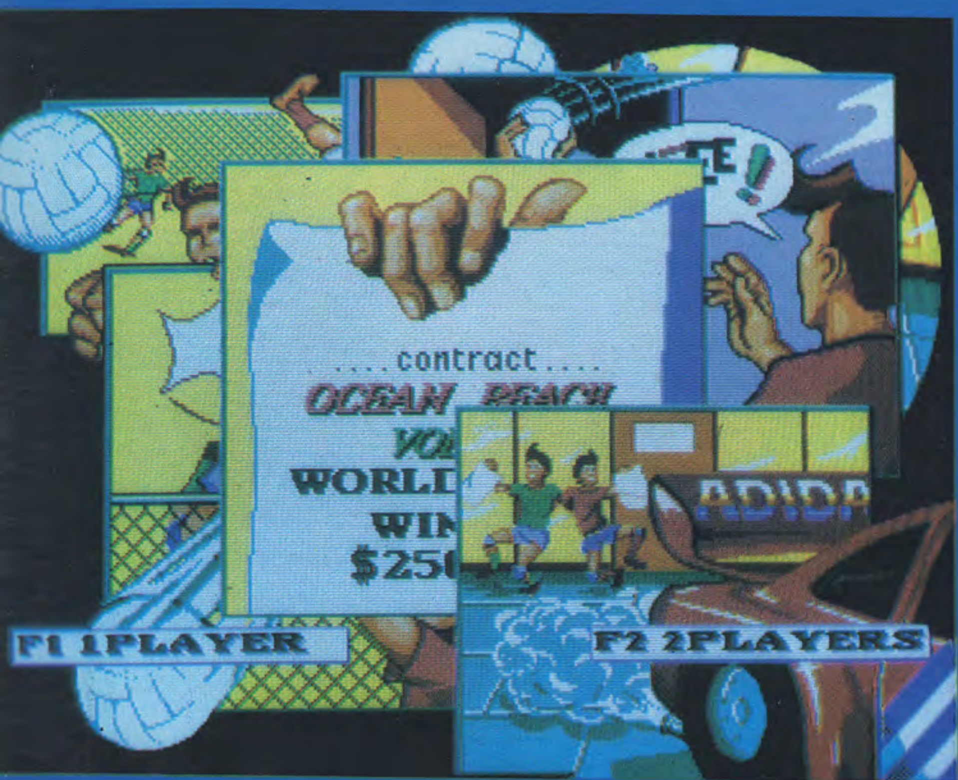
ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το BEACH VOLLEY ειναι αυτη την στιγμη το καλυτερο simulation βολευ που εχει κυκλοφορησει για την Amiga. Τα γραφικα ειναι υπεροχα, με πολυ ομορφα και μεγαλα sprites και η κινηση ομαλη και πολυ ρεαλιστικη. Οι ηχοι ειναι καλοι, αλλα δεν υπαρχουν πολλοι.

Το πιο καλο στοιχειο του παιχνιδιου ομως ειναι η δραση: περα απο το οτι μπορουν να γινουν ολες οι κινησεις του βολευ, η αποκριση του παιχνιδιου στις κινησεις μας ειναι αψογη. Επισης ειναι ευκολο να ξεκινησει κανεις να παιζει, αν και για να προχωρησει μετα χρειαζεται αρκετη εξασκηση. Ακομη και αν δεν ασχολειστε με το αθλημα του βολευ, ειναι ενα προγραμμα που σιγουρα θα τραβηξει το ενδιαφερον σας.

Το προγραμμα μας το παραχωρησε για review το **Computer Market**.

Δ.Μ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	9
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

digitized by greekrcm.gr

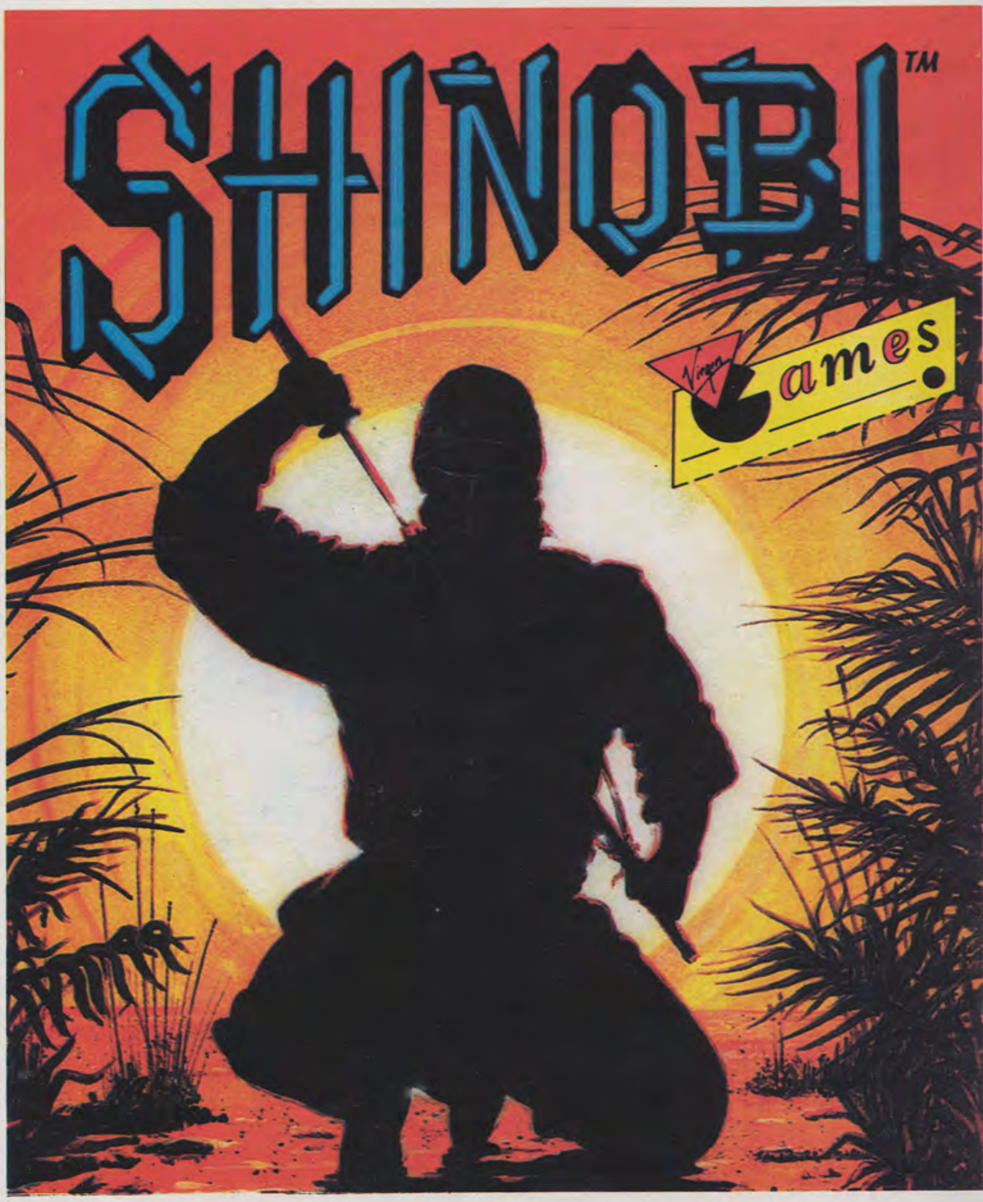
SHINOBI

Η Virgin Games ανελαβε την μετατροπη του πολυ δημοφιλους αυτου παιχνιδιου απο τα Coin-ops. Γενικα οι μετατροπες παιχνιδιων απο τετοια μηχανηματα δεν ειναι παντα πετυχημενες, εφόσον οι δυνατοτητες των υπολογιστων ειναι αρκετα χαμηλοτερες απο αυτες των coin-ops, ειδικα στην απεικονιση των γραφικων. Οταν αναφερομαστε στην Amiga ομως, δεν υπαρχει τοση διαφορα (μπορω μαλιστα να πω οτι ορισμενες φορες η εκδοση ενος παιχνιδιου μπορει να βγει και καλυτερη απο την πρωτοτυπη!).

Οσον αφορα το SHINOBI εχει γινει αρκετα καλη δουλεια, τοσο που να μην υπαρχουν εμφανεις διαφορες απο την εκδοση της SEGA - περα ισως απο την αποκριση του joystick στις κινησεις και την αναλυση των γραφικων στο background.

Κατασκευαστης: VIRGIN

Format: AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD, SPECTRUM, CBM



ΥΠΟΘΕΣΗ

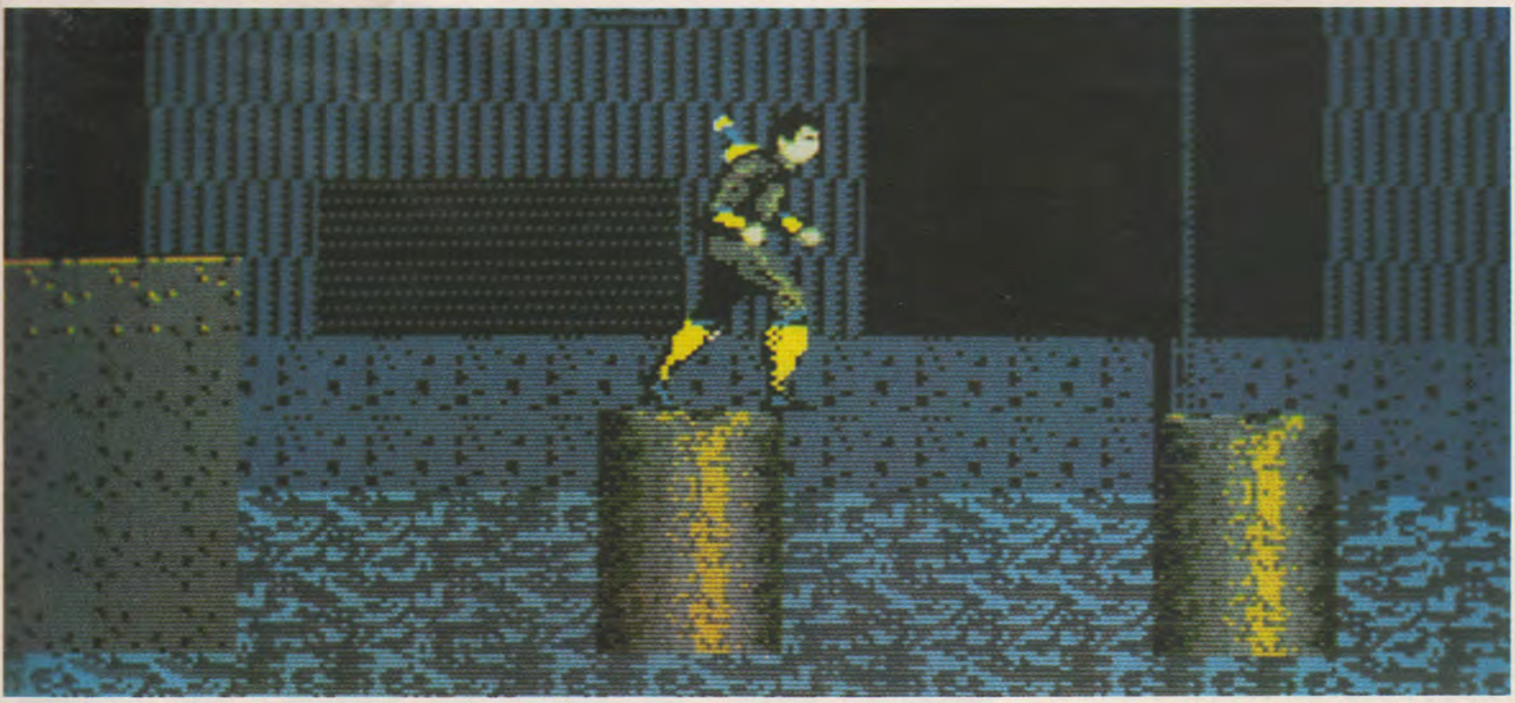
Το παιχνιδι ειναι ενα κλασσικο beat-them-up: τουλουμιαζετε δηλαδη στο ξυλο οσους κακομοιρους βρεθουν μπροστα σας, ή τους καθαριζετε με διαφορα οπλα. Εδω ειστε ενας πολεμιστης Νιντζα (οχι παιξε-γελασε) και κουβαλατε απειρα θανατηφορα σουρικεν -κοινως αστερακια. Η υποθεση ειναι αρκετα απλη. Ψαχνετε για καποια παιδια που τα εχουν απαγαγει, ενω εξολοθρευετε ολους τους κακοποιους που βρεθουν στον δρομο σας με κλωτσιες, γροθιες και σουρικεν. Απο οτι βλεπετε, παλι υπαρχει μια καλη δικαιολογια για να εκτονωσετε τα βαρβαρα σας ενστικτα.

Η απαγωγη παιδιων αξιζει την δικαια αγανακτηση σας (αφηστε που ολοι ειναι εναντιον σας και δεν ειναι καθολου ευγενικοι). Αν αναρωτιεστε πως βρεθηκατε σε αυτη την θεση, η εισαγωγη της ιστοριας λεει τα εξης:

Εσεις, σαν ο πιο φημισμενος αποφοιτος μιας μυστικης σχολης Νιντζα, καλειστε στην ετησια απονομη βραβειων της σχολης για να δωσετε τα επαθλα. Μολις εχετε κανει επιδειξη των ικανοτητων σας στους μαθητες, λοιπον, οταν συμβαινει το κακο: ξαφνικα εμφανιζεται απροσκλητος, μεσα σε μαγικους Νιντζα καπνους ο Bwad Foo, παλιος αποφοιτος της σχολης ο οποιος ομως εχει παρει προ πολλου τον κακο δρομο (το πως και το γιατι δεν ενδιαφερουν αυτη την στιγμη). Χρησιμοποιωντας ανανδρο τροπο για να σας ακινητοποιησει (δηλαδη μαγικα, αντι να παλεψει σαν αντρας) ο Foo απαγαγει τους μαθητες της σχολης χωρις να μπορεσετε να κανετε τιποτα.

Αφου σας δωσει διορια μερικες μερες για να μαζεψετε μπολικο χρυσαφι για λυτρα, ο κυριος αυτος εξαφανιζεται οπως ηρθε, και μενετε ολομοναχος στην σχολη. Αλλα η διορια εφτασε, ανακαλυψατε το κρυσφηγετο του Foo και φυσικα δεν σκοπευετε να του χαρισετε τα λυτρα (τι πολεμιστης ειστε στο κατω-κατω); Καιρος να πολεμησετε τωρα για το

digitized by greekrcm.gr



καλο, την αληθεια και την δικαιοσυνη.

Βεβαια, το ιδιο θα παιζατε ειτε διαβαζατε την εισαγωγη ειτε οχι, αλλα καλο ειναι να υπαρχει καποιος λογος για να καθαρισετε τοσους ανθρωπους (ή μηπως δεν χρειαζεται; - αυτο το αφηνω στην ηθικη του καθενος). Το παιχνιδι αποτελειται απο 5 αποστολες. Καθε μια περιλαμβανει 3 ή 4 μερη τα οποια περιεχουν πολλους κακους και



παιδια που πρεπει να σωσετε. Στο τελος καθε πιστας, αν σωσετε ολα τα παιδακια, εχετε και τον απαραιτητο φυλακα που πρεπει να περασετε και ο οποιος δεν ειναι καθολου φιλικος. Ευτυχως δεν εχετε μονο τα σουρικεν στη διαθεση σας : μολις μαζεψετε μερικους μπομπιρες τοτε αποκτατε ενα πιο θανατηφορο οπλο, πραγμα απαραιτητο καθως η δυσκολια αυξανεται αλματωδως στις πιστες.

Ακομη, εχετε μια φορα σε καθε πιστα και το ολοκληρωτικο οπλο: την μαγεια Νινζα, η οποια εξολοθρευει οτιδηποτε υπαρχει γυρω σας στην οθονη. Προσοχη βεβαια και στην ωρα, γιατι αν ληξει η διορια σας, τοτε ο Φου θα σκοτωσει τα παιδια (και αν δεν σας ενδιαφερει αμεσα το γεγονος, πρακτικο αποτελεσμα ειναι οτι χανετε το παιχνιδι!)

Αυτα απο την υποθεση. Το παιξιμο του παιχνιδιου εχει ως εξης: Ο χαρακτηρας σας κινειται στο κεντρο της οθονης, η οποια σκρολλαρει στην διευθυνση που πηγαινετε. Υπαρχουν ψηλοτερα επιπεδα σε ορισμενα σημεια, στα οποια μπορειτε να πηδηξετε. Η κινηση γινεται με το joystick: αριστερα, δεξια, πανω πηδαει, κατω σκυβει για να αποφυγει αντιπαλα πυρα, το fire ριχνει σουρικεν ή κλωτσιες/γροθιες, ενω σε συνδιασμο με την κινηση πανω/κατω ανεβοκατεβαινει σε διαφορετικα επιπεδα στην πιστα. Υπαρχει και το Space bar που ενεργοποιει το σπεσιαλ οπλο - την μαγεια Νινζα που αναφεραμε. Απο εφοδια, λοιπον, αλλο τιποτα. Για να δουμε, τι καταφερνετε σαν Νινζα πολεμιστης;

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το παιχνιδι πλησιαζει παρα πολυ το πρωτοτυπο, και αν παρουμε αυτο σαν μετρο συγρισης, τοτε ειναι αρκετα καλο. Γενικα ομως δεν ειναι απο τα καλυτερα shoot them up που μπορειτε να βρειτε για την Amiga, εκτος και αν θελετε να παρετε το αιμα σας πισω απο τον αντιστοιχο εικοσαρικοφαγο. Στην πραξη αντιμετωπισα ορισμενα προβληματα: συγκεκριμενα ο συνδιασμος fire με πανω/κατω για να αλλαξει επιπεδο με ταλαιπωρησε .

Κατα τα αλλα ομως η κινηση ειναι καλη και η αποκριση αμεση στις υπολοιπες κινησεις. Το scrolling ειναι καλο, αλλα οχι ανα pixel. Συνολικα, αν και δεν ειναι απο τους καλυτερους εκπροσωπους στο ειδος του, μονο και μονο για το γεγονος οτι στα ηλεκτρονικα ηταν μεγαλη επιτυχια, ριχτε του μια ματια, σαν μετατροπη αξιζει τον κοπο..

Το προγραμμα μας το παραχωρησε το **Computer Market.**

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	6
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	6
ΣΥΝΟΛΟ	7

digitized by greekrcm.gr

ALTERED BEAST

Ισως η πιο ελκυστικη κατηγορια arcade παιχνιδιων ειναι τα fighting games. Φυσικα αναφερομαστε στα παιχνιδια εκεινα που ελεγχωντας καποιον αρκετα σωματωδη χαρακτηρα, καταστρεφετε οποιον εχθρο εμφανισθει μπροστα σας.

Η κατηγορια αυτη εχει δωσει μεγαλα ονοματα οπως το DOUBLE DRAGON, το RENEGADE και αλλα. Παρ ολα αυτα καθε νεα γενια εχει και κατι νεο να δωσει, κατι νεο να συμπληρωσει. Και η προοδος ειναι, περα απο τα καλυτερα γραφικα ή την κινηση ειναι η ταχυτητα και η ευκολια χειρισμου.

Το ALTERED BEAST ειναι ενα τυπικο δειγμα fighting game. Αν και η υποθεση του δεν τοποθετειται στην συγχρονη εποχη, αντιπροσωπευει την τελευταια γενια των παιχνιδιων αυτων. Ειναι μαλιστα μια μεταφορα του ομονυμου παιχνιδιου της SEGA απο τις αιθουσες των ηλεκτρονικων. Φυσικα αυτο ειναι ενα προσον για το προγραμμα. Βεβαια δεν ειναι δυνατον να γινει συγκριση, αφου οι δυνατοτητες των οικιακων υπολογιστων σπανια φθανουν τις arcade κονσολες των αρκετων Mbytes.

Κατασκευαστης: ACTIVISION

Format: AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST, PC, C64.



ΥΠΟΘΕΣΗ

Η κορη του Δια, η γνωστη Αθηνα, εχει εξαφανιστει. Ο Διας πιστευει πως υπευθυνος για την απαγωγη ειναι ο αρχοντας του κατω κοσμου που τουλαχιστον στις οδηγιες του προγραμματος ονομαζεται Nelf. Εμεις ξερουμε βεβαια πως αρχοντας του κατω κοσμου ηταν ο Αδης και δεν εχουμε καμμια ορεξη για εισαγωμενους θεους.

Τελος παντων τα πραγματα φαινεται πως ειναι πολυ σοβαρα αλλιως ολοκληρος Διας δεν θα ζητουσε την βοηθεια σας. Αφηστε που υπαρχει και ενα αλλο μεγαλο προβλημα.

Εισαστε νεκρος! Τωρα βεβαια Διας ειναι αυτος οτι θελει κανει. Ετσι λοιπον σας διαταζει να αναστηθειτε και να αρχισετε να ψαχνετε την κορη του. Να ειστε σιγουρος πως με οσα θα συναντησετε μπροστα σας γρηγορα θα ευχηθειτε να εισασταν σε καποιο αλλο πιο ησυχο μερος εστω και στον αλλο κοσμο.

Το παιχνιδι αποτελειται απο 5 επιπεδα συνεχους δρασης οπου οι εχθροι φαινονται να ειναι ατελειωτοι. Η οθονη κινειται οριζοντια και καθε επιπεδο αποτελειται απο μια μεγαλη σειρα τοπιων, που αμφιβαλλουμε αν θα προλαβετε να προσεξετε με τοσο κοσμο γυρω σας. Ξεκινατε την περιπετεια με τρεις ζωες, που μαλλον ειναι λιγες για τον αρχαριο παικτη. Βεβαια πρεπει να δεχτειτε αρκετα κτυπηματα για να χασετε μια απο αυτες, αλλα οπωσδηποτε χρειαζεται προσοχη και συνεση.

Η ενεργεια που εχετε καθως και το σκορ εμφανιζονται στο κατω μερος της οθονης μαζι με τα διαφορα μηνυματα του παιχνιδιου.

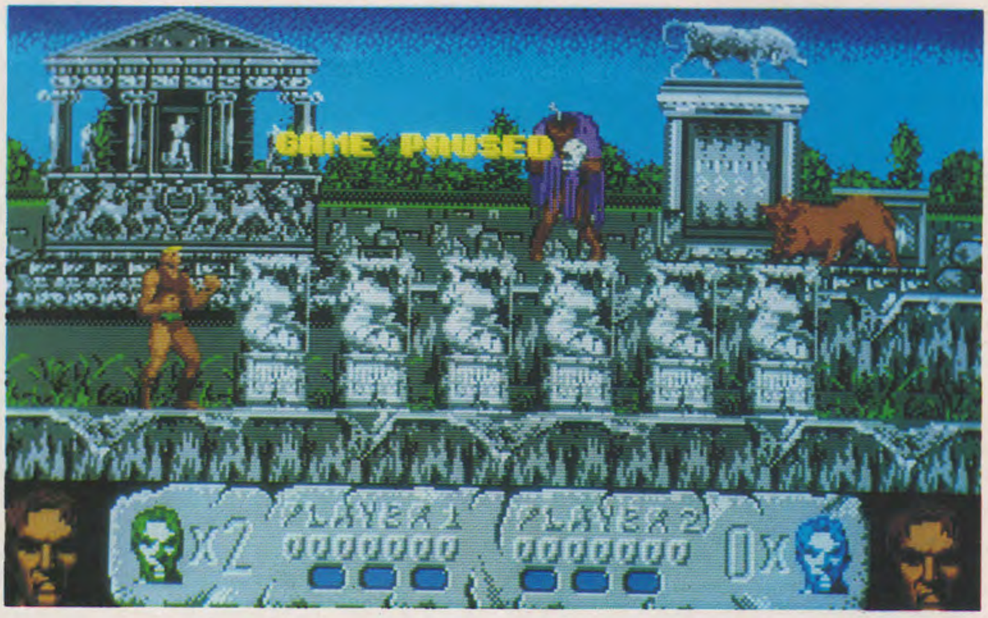
Η μονη βοηθεια που εχετε, στην προσπαθεια σας να σωσετε την Αθηνα, ειναι η ικανοτητα να μεταμορφωνεστε σε διαφορα θηρια. Ενα χαρισμα που σας εδωσε ο Διας και που ειναι γνωστο οτι και ο ιδιος συχνα χρησιμοποιουσε για τις διαφορες αταξιες του.

ΟΙ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ

Σε τι λοιπον μπορειτε να μεταμορφωθειτε; Υπαρχουν τρεις διαφορετικες περιπτωσεις.

Μπορειτε να γινετε Λυκος, Τιγρης ή στην καλυτερη περιπτωση (και χειροτερη για τους εχθρους) Αρκουδα. Η δυναμη που αποκτατε και στις τρεις περιπτωσεις ειναι ξεχωριστη και σας δινει την δυνατοτητα να ξεπερασετε πολλες δυσκολες καταστασεις. Στα

digitized by greekrcm.gr



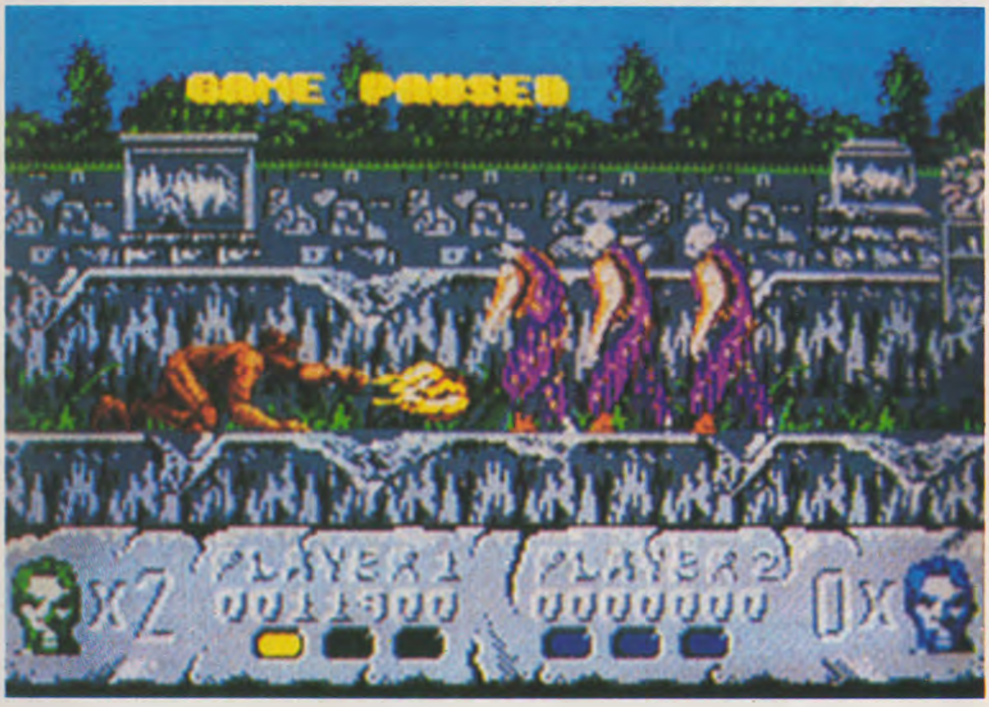
ανωτερα μαλιστα επιπεδα η μεταμορφωση ειναι αναγκαια και η μονη λυση επιβιωσης.

Το κακο ειναι πως οι μεταμορφωσεις δεν ειναι στη διαθεση σας καθε στιγμη. ι Πρεπει να μαζευετε τις διαφορες "μπαλες" που οι εχθροι σας αφηνουν πισω τους και μονο τοτε μπορειτε να αποκτησετε νεες δυναμεις. Βεβαια σαν απλος θνητος εχετε στη διαθεση σας μια σειρα απο κινησεις που μπορουν να εξοντωσουν τους περισσοτερους αντιπαλους. Αυτες επιτυγχανονται με συνδυασμο κινησεων του joystick και του fire button.

Το μενου περιλαμβανει κλωτσιες καθε ειδους, γροθιες και κτυπηματα στον αερα. Ο χαρακτηρας που ελεγχετε εχει πολυ καλη κινηση. Μπορει και κινειται προς ολες τις κατευθυνσεις με μεγαλη ευκολια, κανοντας μερικα αλματα που θα μπορουσαν να χαρακτηρισθουν υπερβολικα. Η δραση γινεται εντονοτερη μετα τις μεταμορφωσεις που σχεδον κανεις δεν μπορει να σας σταματησει.

Και πραγματικα υπαρχει μια μεγαλη ποικιλια αντιπαλων που θα συναντησετε. Ο καθενας εχει ενα ξεχωριστο τροπο εμφανισης και για τους περισσοτερους δεν αρκει ενα κτυπημα για να εξολοθρευθουν.

Απο τα πιο ομορφα σημεια του παιχνιδιου ειναι εκεινο στο οποιο γιγαντιες πετρες εμφανιζονται ξαφνικα μπροστα σας και που οταν σπανε εμφανιζονται διαφορα συμπαθητικα τερατακια που για αγνωστο λογο τα εχουν μαζι σας. Ακομη στο τελος καθε επιπεδου σας περιμενει και καποιος ξεχωριστος και καθολου φιλικος αντιπαλος που συνηθως ειναι εξαιρετικων διαστασεων και ικανοτητων. Η εισοδος για το επομενο επιπεδο βρισκεται καθε φορα ακριβως πισω του.



ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το ALTERED BEAST ειναι ενα πολυχρωμο παιχνιδι με πολλη δραση και ομορφα γραφικα. Υπαρχει ποικιλια αντιπαλων, σωστη κινηση και φυσικα η δυνατοτητα μεταμορφωσης σε καποιο διαφορετικο ον, που σιγουρα ειναι το πιο ισχυρο ατου του προγραμματος. Τα πεντε επιπεδα δεν ειναι λιγα αλλα ουτε και πολλα, αναλογα με το ποσο καλος εισαστε.

Αν και δεν παρουσιαζει κατι το ξεχωριστο ανηκει στην κατηγορια των παχνιδιων που αρεσουν στο κοινο και εχουν τους "φανατικους" φιλους τους. Αλλωστε η προιστορια του στις αιθουσες των ηλεκτρονικων εχει κανει το ονομα του γνωστο.

Ισως δεν μεινετε με ανοιχτο το στομα μπροστα του, θα περασετε ομως πολλες ευχαριστες Χριστουγεννιατικες ωρες προσπαθωντας να δειτε καθε φορα λιγο παρακατω.

Το προγραμμα μας προμηθευσε για το review, η **Greek Software** που εχει και την κεντρικη διαθεση.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	8

digitized by greekrcm.gr

POWER DRIFT

Κατασκευαστης: ACTIVISION-SEGA

Format: AMIGA, ST, AMSTRAD, C64

Σημερα οι εταιρειες φαινεται πως αφιερωνουν περισσοτερο χρονο στην επιλογη των παιχνιδιων τους απο τις αιθουσες ηλεκτρονικων παρα στη δημιουργια και,εξελιξη νεων ιδεων. Και αν μπορουμε να τις κατακρινουμε για τη σταση τους αυτη, οι χρηστες τελικα βγαινουν κερδισμενοι. Αυτο συμβαινει οταν προκειται για μια πραγματικα μεγαλη επιτυχια σε μια κατηγορια παιχνιδιων, που οπωσδηποτε υποσχεται αναλογη υποδοχη και απο τους χρηστες υπολογιστων. Η επιτυχια ενος προγραμματος στις αιθουσες ηλεκτρονικων ειναι σιγουρα κατι δυσκολοτερο απο την επιτυχια στους υπολογιστες.

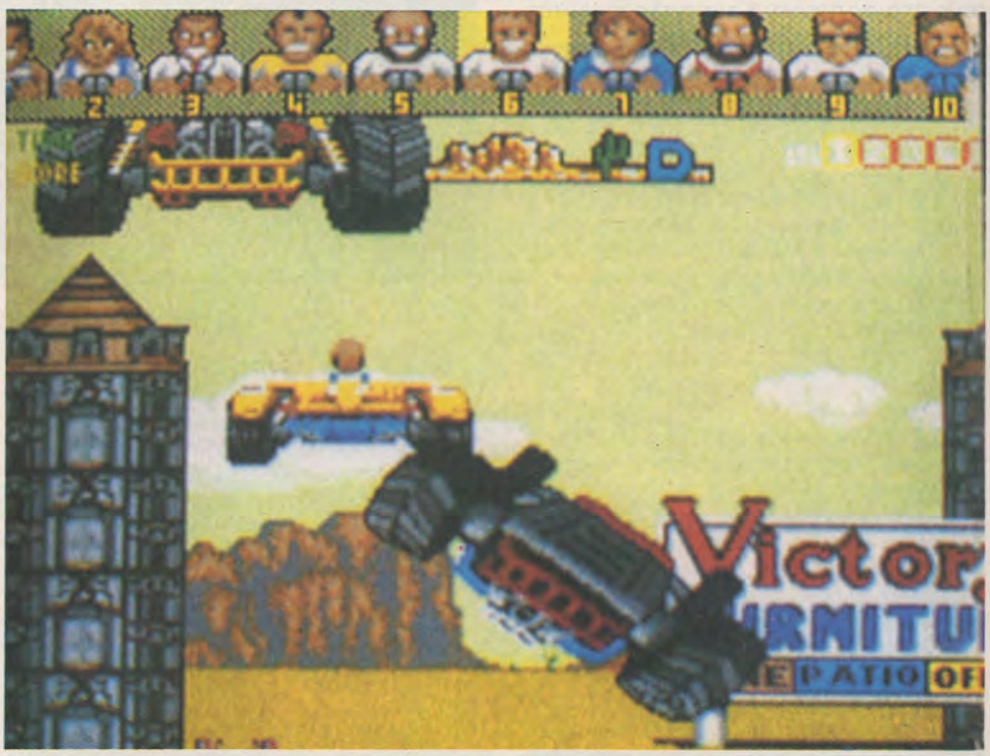
Αυτο δημιουργει στις εταιρειε,ς που αναλαμβανουν τις μεταφορες, μεγαλυτερη ευθυνη που σα αποτελεσμα εχει καλυτερα και πιο προσεγμενα προιοντα.

Το POWER DRIFT ειναι ενα απο τα πιο γνωστα ραλλυ που κυκλοφορουν στις αιθουσες παιχνιδιων. Δημιουργημα της SEGA ειναι το αγαπημενο παιχνιδι πολλων φιλων των ραλλυ. Μαλιστα ανηκει σε μια κατηγορια που εχει να επιδειξει ισχυρο ανταγωνισμο με μεγαλα ονοματα του χωρου. Ετσι η επιτυχια του ειναι σημαντικος λογος ωστε να μην περασει απαρατηρητο απο τους χρηστες υπολογιστων.

Ετσι αρχιζει το γνωστο σεναριο που ακολουθει καθε τετοια μεταφορα. Ειναι αραγε η εκδοση για υπολογιστες εφαμιλλη της αρχικης; Κραταει την ατμοσφαιρα και την ταχυτητα που ειναι απαραιτητες σε αυτη την κατηγορια; Θα προσπαθησουμε να απαντησουμε σε ολα αυτα, αν και οπως εχουμε ξανατονισει, σημασια εχει αν το παιχνιδι στεκεται στα δικα του "ποδια", ανεξαρτητα απο την προιστορια του σε αλλο κλαδο.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Πρωτα ομως ας δωσουμε μια πιο λεπτομερη εικονα του παιχνιδιου. Κατ αρχην το οχημα με το οποιο παιρνετε μερος στις διαφορες διαδρομες ειναι ενα buggy ικανο να αντεξει και την πιο ασχημη μεταχειριση. Μονοθεσιο με τις τεραστιες και φαρδιες ροδες του δεν ειναι σιγουρα το οχημα που θα κυκλοφορησετε στην πολη. Ειναι ομως το πιο καταλληλο για τις συνθηκες που εχετε να αντιμετωπισετε στο ραλλυ αυτο.



Ειναι εγγυημενο για εκατομμυρια συγκρουσεις και υποσχεται να σας φερει μεχρι το τελος της κουρσας χωρις προβληματα. Απο εσας εξαρταται σε πια θεση και με ποιο χρονο. Το προγραμμα περιεχει 25 πιστες χωρισμενες σε πεντε επιπεδα. Σε καθε αγωνα εχετε τεσσερις γυρους που πρεπει να συμπληρωσετε στον μικροτερο δυνατο χρονο. Μαζι σας τρεχουν και αλλοι 11 οδηγοι που αφου εχουν τον ιδιο σκοπο με σας, τη νικη, δεν προκειται να κανουν στην ακρη για να περασετε τοσο ευκολα. Για να περασετε στον επομενο γυρο πρεπει να τερματισετε μεσα στους πρωτους τρεις. Ετσι αποκτατε το δικαιωμα να εισαστε στην επομενη εκκινηση για τεσσερις ακομη γυρους.

Για καθε γυρο που κατορθωνετε και τερματιζετε παιρνετε ορισμενους εξτρα ποντους bonus. Αλλωστε σκοπος του παιχνιδιου περα απο τη νικη ειναι η συγκεντρωση οσο το δυνατο περισσοτερων βαθμων.

Η δραση εξελισσεται σχεδον σε ολη την οθονη και ο οδηγος που ελεγχετε ακολουθειται συνεχως απο την καμερα του αγωνα που βρισκεται πισω του.

Στην οθονη υπαρχουν ακομη ενδειξεις για τον γυρο του αγωνα που βρισκεστε, την ταχυτητα σας, τον χρονο και το σκορ. Ακομη στο επανω μερος υπαρχει απο μια εικονα του καθε οδηγου και σημειωνεται αυτος που ελεγχετε. Τελος στο κατω δεξιο ακρο εμφανιζεται ενας αριθμος που δειχνει τη θεση σας μεσα στην κουρσα οποιαδηποτε στιγμη.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ

Ας γυρισουμε ομως στις πιστες. Αυτες οχι μονο ειναι μεγαλες σε αριθμο, αλλα εχουν και σημαντικες διαφορες μεταξυ τους. Κατι που κρατα το ενδιαφερον του παιχνιδιου ψηλα. Εχουμε ετσι πιστες που περιβαλονται απο ερημο, αλλες μεσα στα χιονια, πιστες με αμμο και πιστες που πρεπει να τις διανυσετε νυχτα. Ακομη οι αποτομες στροφες και οι λοφοι που απογειωνουν τα buggy ειναι μεσα στα

digitized by greekrcm.gr

συνηθισμενα φαινομενα που θα συναντησετε.

Οι ελλιγμοι στα δυσκολα σημεια της πιστας ειναι κατι παραπανω απο επικινδυνοι και μπορουν να σας κανουν να χασετε σημαντικο χρονο.

Με τετοιες συνθηκες οι συγκρουσεις ειναι αναποφευκτες. Μην περιμενετε ομως φαντακτερες εκρηξεις ή ανατροπες. Απλα η ταχυτητα των δυο αυτοκινητων πεφτει ή καποιο απ αυτα κανει ορισμενες στροφες γυρω απο τον εαυτο του, χανοντας πολυτιμο χρονο. Ειναι δυνατον οι συγκρουσεις να γινουν και στον αερα καθως πολλες πιστες εχουν διασταυρωσεις σε συνδυασμο με λοφους. Ετσι καθως περνατε αμεριμνος στον αερα δεχοσαστε μια πολυ ωραια πλαγια συγκρουση απο καποιο συναγωνιζομενο. Το αποτελεσμα ειναι αρκετες εντυπωσιακες τουμπες που ομως δεν σας στερουν τη δυνατοτητα να συνεχισετε τον αγωνα.

Σιγουρα για να καταφερετε να μεινετε στην κορυφη της κουρσας χρειαζεται πολλη τεχνικη και αρκετη εξασκηση. Βεβαια το προγραμμα ειναι περισσοτερο ενα arcade και παιχνιδι δρασης, παρα ενας εξομοιωτης αγωνων με αυτοκινητα buggy. Αλλωστε λοιπουν ολες εκεινες οι επιλογες που θα μπορουσαν να του δωσουν ενα τετοιο χαρακτηρισμο.

Τιποτα το πολυπλοκο δεν εχει να δειξει περα απο την τεχνικη του προσπερασματος του αντιπαλου και της διατηρησης της πρωτης θεσης.



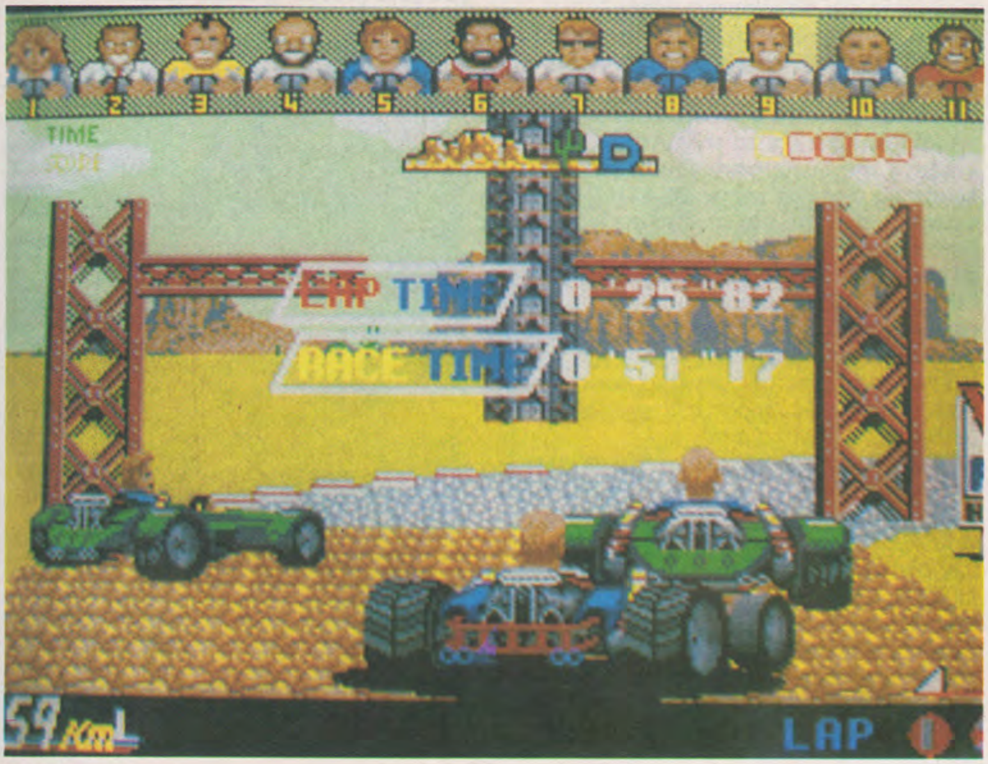
ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Τα γραφικα του παιχνιδιου, προσπαθωντας να μοιασουν στον arcade προκατοχο τους, ειναι πολυχρωμα και σχεδιασμενα με λεπτομερεια. Οι πιστες εχουν ποικιλια και οι οδηγοι που συμμετεχουν εχουν την δικη τους προσωπικοτητα και τις δικες του ικανοτητες. Οσο για τα buggy αυτα κινουνται γρηγορα και αρμονικα, λες και ειναι ενα με τον οδηγο, που στην διαρκεια της κουρσας μοιαζει με ενα κινουμενο κεφαλι με ροδες.

Το POWER DRIFT εχει ολα τα προσοντα να μεινει κλασσικο. Απλο στο θεμα,γρηγορο στην κινηση και πανω απ ολα ψυχαγωγικο. Ειναι σιγουρο οτι θα χρειαστειτε αρκετο καιρο για να συμμετασχετε σε ολες τις πιστες και να το τοποθετησετε στο πισω μερος της δισκετοθηκης σας. Αλλωστε η μεταφορα εχει γινει απο την ιδια ομαδα που μας ειχε δωσει το πολυ καλο SUPER HANG ON. Ενα προγραμμα που πιστευουμε πως πολυ λιγους θα αφησει ασυγκινητους.

Το παιχνιδι μας παραχωρησε η **Greek Software.**

A.B.



ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

digitized by greekrcm.gr

STAR WARS TRILOGY

Ενα απο τα ρευματα που επικρατει στην αγορα προγραμματων υπολογιστων ειναι να κυκλοφορουν τα παλαιοτερα προγραμματα σε συλλογες και σε αρκετα μικροτερη τιμη απο την αρχικη τους.

Σχεδον ολες οι μεγαλες εταιριες ακολουθουν την τακτικη αυτη, ενω υπαρχουν και εταιρειες που αποκλειστικη απασχοληση τους ειναι να αγοραζουν τα δικαιωματα παλαιοτερων προγραμματων και να τα ξαναπαρουσιαζουν σε συλλογες τρια ή τεσσερα μαζι.

Φαινεται πως αυτη η πολιτικη εχει ιδιαιτερη απηχηση στους φιλους των παιχνιδιων, που με αυτο τον τροπο μπορουν με λιγα χρηματα να αυξησουν ουσιαστικα τη συλλογη τους.

Ενα τετοιο παραδειγμα ειναι και το STAR WARS TRILOGY. Αποτελειται απο τρια ανεξαρτητα παιχνιδια, που αρχικα ειχαν κυκλοφορησει χωριστα και το ενα αποτελουσε συνεχεια του προηγουμενου. Εχουμε ετσι κατα σειρα τους εξης τιτλους:

-STAR WARS
-EMPIRE STRIKES BACK
-RETURN OF THE JEDI

Το καθενα απο αυτα αναφερεται στην ομονυμη ταινια της σειρας "Ο Πολεμος Των Αστρων" που και οι τρεις ταινιες της σημειωσαν τεραστια επιτυχια. Ομως και τα τρια προγραμματα δεν ηλθαν στους υπολογιστες κατευθειαν απο τις ταινιες. Περασαν πρωτα απο τις αιθουσες των ηλεκτρονικων παιχνιδιων με την σφραγιδα της ATARI. Απο εκει και μετα τις σχετικες υπογραφες μεταφερθηκαν στις οθονες των υπολογιστων μας.

Το πακετο STAR WARS TRILOGY περιεχει και τα τρια παιχνιδια αυτουσια οπως ηταν στην αρχικη τους μορφη και μπορουν να παιχθουν το καθενα ανεξαρτητα. Αλλωστε και το "φορτωμα" τους σε οποιο υπολογιστη και να εχετε γινεται ξεχωριστα.

Ετσι ανεξαρτητα απο την αποδοση των παιχνιδιων που θα δουμε παρακατω, η σχεση τιμης προς αποδοση ειναι πολυ καλη. Κι αυτο γιατι παιρνετε τρια επαγγελματικης ποιοτητας παιχνιδια στην τιμη σχεδον του ενος.

Ας δουμε ομως τι εχει να μας προσφερει η τριλογια αυτη αρχιζοντας την παρουσιαση των προγραμματων με την σειρα που εμφανισθηκαν.

Κατασκευαστης: DOMARK

Format: AMIGA, ST, AMSTRAD, C64, SPECTRUM



STAR WARS

Ο κυριος πρωταγωνιστης της σειρας ειναι ο Luke Skywalker. Η ιστορια ειναι η γνωστη και παναρχαια μαχη αναμεσα στις δυναμεις του καλου και του κακου. Μονο που εδω ο τοπος και ο χρονος ειναι στο μελλον. Η αυτοκρατορια του κακου ειναι ετοιμη να κατακτησει και το τελευταιο κομματι της Συνομοσπονδιας. Το τεραστιο σκαφος της το DEATH STAR φαινεται ανικητο και σωστο φρουριο. Αποστολη σας να καταστρεψετε τον στολο της εισβολης και φυσικα το DEATH STAR. Ας μην ομως περιγραψουμε την ταινια και ας σταθουμε στο παιχνιδι. Αυτο αποτελειται απο τρια σταδια και στο καθενα ενας διαφορετικος εχθρος βρισκεται μπροστα σας.

Στο πρωτο το θεμα ειναι "μαχη στο διαστημα". Πρεπει να εξολοθρευσετε μια σειρα απο εχθρικα καταδιωκτικα που κινουνται με μεγαλη ταχυτητα μπροστα σας και συγχρονως εκτοξευουν θανατηφορες βολες κατα του σκαφους σας. Εσεις με τα laser που διαθετετε και την ασπιδα προστασιας του σκαφους πρεπει να καταφερετε να μην δεχθειτε τις εχθρικες βολες και να τους καταστρεψετε οσο πιο γρηγορα μπορειτε. Αυτο στα πρωτα σταδια ειναι αρκετα ευκολο αλλα γρηγορα τα πραγματα δυσκολευουν. Το παιχνιδι ειναι ενα κλασσικο shoot'em up οπου ολα εμφανιζονται με τρισδιαστατα γραφικα (vector grafics) και μια εξαιρετικη ταχυτητα. Ο ιδιος τροπος παρουσιασης υπαρχει και στα αλλα δυο σταδια του παιχνιδιου.

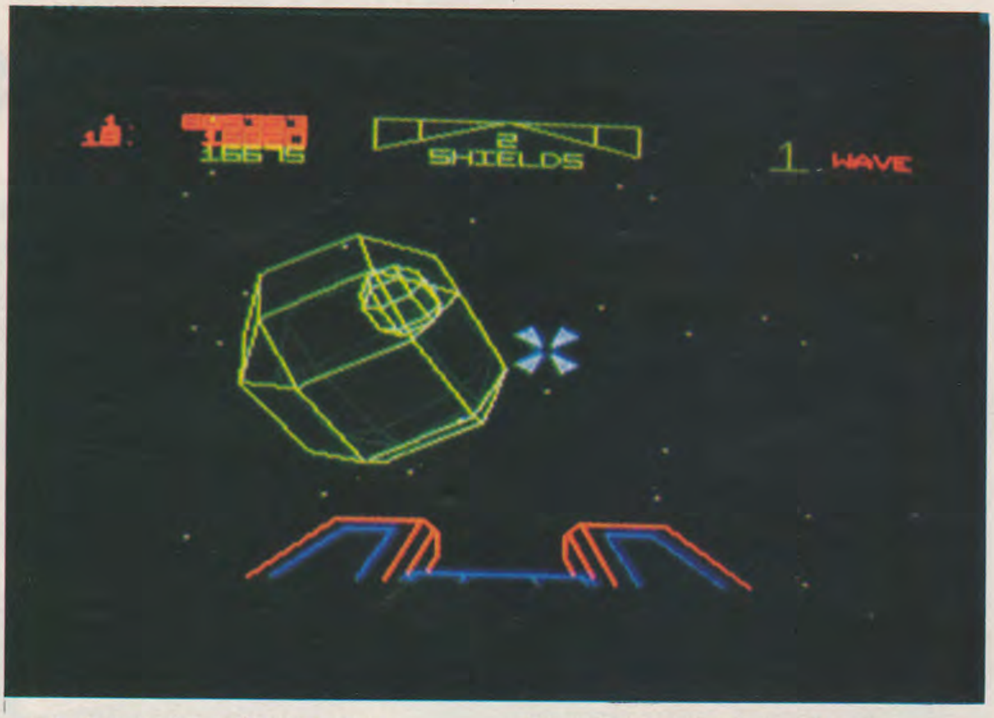
Στο δευτερο επιπεδο βρισκεστε ηδη στην επιφανεια του DEATH STAR. Εδω ομως μια σειρα απο πυργους ενεργειας και βασεις εδαφους σας εμποδιζουν να φτασετε στο κεντρο του αστροπλοιου και να το καταστρεψετε. Σκοπος σας ειναι να καταστρεψετε οσους απο τους πυργους μπορειτε αλλα κυριοτερο ειναι να περασετε με ασφαλεια αναμεσα τους και να φτασετε στον κυριο σκοπο σας. Ειναι ενα επιπεδο που θα χρειαστειτε ολη την επιδεξιοτητα και τυχη για να μην δεχτειτε τα εχθρικα πυρα που ξεφυτρωνουν απο παντου.

Ετσι περνατε στο τριτο και δυσκολοτερο σημειο. Βρισκεστε στο κεντρο του σκαφους και εχετε εντοπισει το μονο αδυνατο σημειο του. Σκοπος ειναι να περασετε απο πανω του και να ριξετε μεσα μια βομβα που θα ανατιναξει ολοκληρο το αστροπλοιο. Αν τα καταφερετε το παιχνιδι τελειωνει. Αλλιως μπορειτε να κανετε μια ακομη προσπαθεια

digitized by greekrcm.gr

ελπιζοντας πως η ασπιδα του σκαφους σας θα αντεξει ενα ακομη περασμα πανω απο την επιφανεια του σκαφους.

Ενα πολυ καλο παιχνιδι που στηριζει την επιτυχια του οχι τοσο στα πολυχρωμα γραφικα του (αφου ειναι 3D VECTORS), αλλα στην πολυ καλη ταχυτητα του και στην ευκολια χειρισμου του.



EMPIRE STRIKES BACK

Το δευτερο παιχνιδι της σειρας ακολουθει τα βηματα του πρωτου. Τα γραφικα του ειναι παρομοια με του αρχικου μονο που τα επιπεδα εχουν γινει τεσσερα. Η σημαντικη διαφορα ομως βρισκεται στους εχθρους που αντιμετωπιζετε. Ετσι υπαρχουν μια σειρα απο νεους αντιπαλους που περιλαμβανουν γιγαντια ρομποτ, αστεροειδεις και ρομποτ-κατασκοπους που πρεπει να μην ανακαλυψουν την δυναμη σας και να στειλουν πληροφοριες στο αρχηγειο των σκοτεινων δυναμεων.

Το παιχνιδι σε γενικες γραμμες ακολουθει την υποθεση της δευτερης ταινιας με την προσπαθεια του Luke να φτασει στον γιγαντιαιο αστεροειδη. Εδω υπαρχει η δυνατοτητα του συστηματος να σας βοηθησει. Ετσι πριν απο την επιθεση ενος νεουτ κυματος εχθρων ο υπολογιστης σας πληροφορει για τις δυνατοτητες του και τα ευαισθητα σημεια του. Ετσι ειναι πιο ευκολο να τους εξουδετερωσετε. Ακομη το προγραμμα υποστηριζει ενα νεο οπλο που υπηρχε και στην ταινια και μπορει να εξουδετερωσει τα τεραστια PROBOTS.

Αυτα ειναι μια σειρα απο ατσαλινα σκοινια που λειτουργουν σαν



μπουμερανγκ και μπλοκαρουν το συστημα διευθυνσης των ρομποτ. Για να πετυχει ομως ενα τετοιο οπλο χρειαζεται τολμη και ακριβεια. Για καθε ενεργεια σας παιρνετε εναν αριθμο ποντων που εχουν σαν αποτελεσμα να συμπληρωνετε ενα-ενα τα γραμματα της λεξης JEDI. Οταν ολη η λεξη συμπληρωθει γινεστε αορατος στους εχθρους για ορισμενο χρονο εχοντας την "δυναμη" μαζι σας.

Σαν παιχνιδι καλυτερο απο το προηγουμενο αλλα παντα βασισμενο στις ιδιες αρχες και με την ιδια φιλοσοφια του arcade παιχνιδιου.

RETURN OF THE JEDI

Η τριτη ταινια ειναι και η τελικη μαχη. Αντιστοιχα και το τριτο παιχνιδι της σειρας ξεκινα την στιγμη της τελικης επιθεσης εναντια στις δυναμεις του κακου. Πριν απ ολα ομως πρεπει να οδηγησετε την πριγκηπισσα LEIA σε ασφαλες μερος. Αυτο ειναι το χωριο EVOK. Για να φτασετε ομως εκει πρεπει να περασετε μεσα απο το δασος του ENDOR οπου πολλοι κινδυνοι παραμονευουν. Στο παιχνιδι αυτο η αντιληψη για τα γραφικα φαινεται να αλλαζει.

Ελεγχετε ενα ειδος διαστημικης μοτοσυκλετας που κινειται διαγωνια σε ενα τεραιν γεματο εμποδια οπως δεντρα, βραχους και παγιδες στημενες απο τους αντιπαλους. Αν καταφερετε να σωσετε την LEIA η δραση συνεχιζεται με τους υπολοιπους ηρωες της ταινιας σε αναλογα σεναρια μεχρι την τελικη νικη. Σημαντικο ειναι πως εδω εχουμε ενα τελειως διαφορετικο παιχνιδι. Αν και ουσιαστικα ανηκει στην ιδια κατηγορια με τα προηγουμενα εχει διαφορετικα γραφικα, περισσοτερα χρωματα και μια πιο συνηθισμενη μορφη στην κινηση. Δεν εχει ομως την ταχυτητα και την ξεχωριστη ατμοσφαιρα που διακρινει τα δυο πρωτα.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σαν πακετο το προγραμμα παιρνει αριστα. Ειναι μια συλλογη απο τρια arcade shoot'em up που θα σας κρατησουν συντροφια για πολλες ωρες. Σαν ανεξαρτητα παιχνιδια το EMPIRE STRIKES BACK ειναι ισως το καλυτερο.

Τελειωνοντας να δωσουμε σε ολους του υποψηφιους LUKE SKYWALKER την γνωστη ευχη: "May the Force be with you".Την τριλογια αυτη μας παραχωρησε για review, η **Greek Software.**

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

digitized by greekrcm.gr

CN6

AMSTRAD LQ-3500

ο «επαγγελματίας»

Γι΄αυτούς που θέλουν και ποιότητα γραφομηχανής
(κεφαλή 24 ακίδων LQ), και μεγάλη ταχύτητα (160 cps)
και όλες τις δυνατές συνδέσεις με υπολογιστή (παράλληλη και σειριακή έξοδος)



24 ΑΚΙΔΩΝ

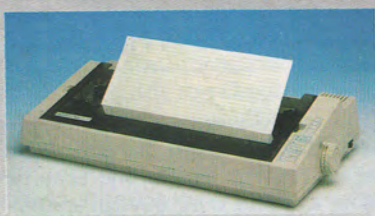
...αλλά και κάθε εκτυπωτής Amstrad έχει το ταλέντο του:

AMSTRAD LQ-5000



Ταχύτητα 288 cps ■ Κεφαλή 24 ακίδων
■ Ποιότητα LQ (γραφομηχανής)
■ Παράλληλη και σειριακή έξοδος
■ Χαρτί 15" απλό ή μηχανογραφικό.

AMSTRAD DMP-4000

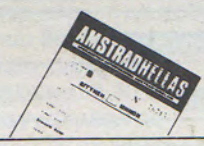


Ταχύτητα 200 cps ■ Κεφαλή 9 ακίδων
■ Ποιότητα NLQ ■ Παράλληλη έξοδος
■ Χαρτί 15" απλό ή μηχανογραφικό.

AMSTRAD DMP-3250



Ταχύτητα 160 cps ■ Κεφαλή 9 ακίδων
■ Ποιότητα NLQ ■ Παράλληλη
& σειριακή έξοδος
■ Χαρτί 10" απλό ή μηχανογραφικό.



Ζητήστε τη 12μηνη ΕΓΓΥΗΣΗ της Αντιπροσωπείας.

Είναι η σιγουριά σας!

AMSTRAD

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ
και
ΣΤΟΥΣ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

AMSTRADHELLAS
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ AMSTRAD / SINCLAIR
Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 5230.742-3-4
TELEX: 223662 POLI GR • FAX: 5228.054

digitized by greekrcm.gr